GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT PC • MULTIMEDIA • INTERNET

NEWS SERVICE

GRUDZIEŃ (12/2000)
INDEX 321052
ISSN 1507-8418
CENA 6 zł 90 gr

85

CD-ROM Under Construction

ŚW. MIKOŁAJ NIE ŻYJE

reklama

Najlepsza przygodówka
THE LONGEST JOURNEY

Nowe informacje na str. 130-131

BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1507-8418
12>
9 771507 841007

Modemy pod choinkę

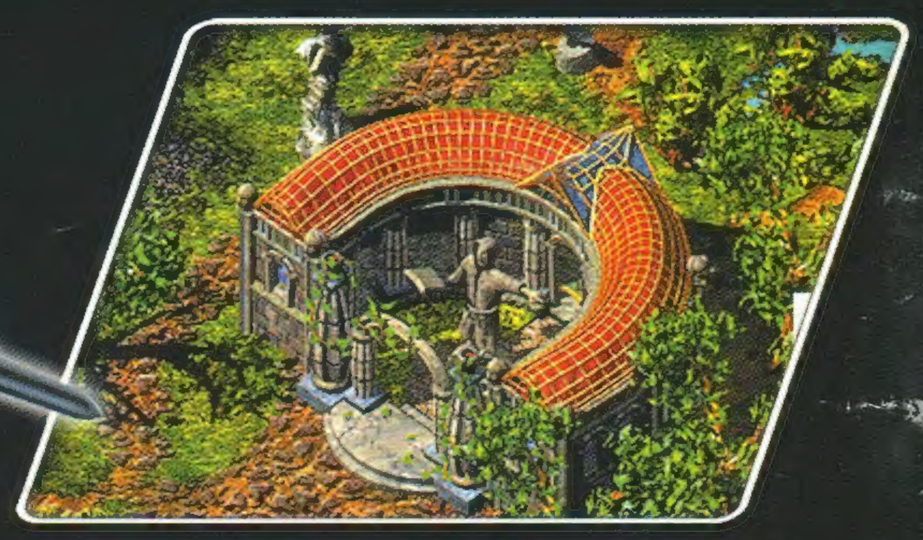
Projekt okładki: Pegaz Ass Grafika: © 2000 ILLUSION SOFTWORKS/TAKE 2 Mafia

Strzeż się!

NADCIĄGA MROCZNE PLEMIĘ...

THE SETTLERS®

Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.



Wkrótce w sprzedaży w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Blue Byte™

2CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA • 99 ZŁOTYCH

Najnowszych informacji szukaj w internecie:
http://settlers.cdprojekt.com **www.bluebyte.com**

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc.

OSTATECZNA BITWA MIĘDZY SIŁAMI DOBRA I ZŁA ROZPOCZĘŁA SIĘ !
PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STANĄĆ ?

KINGDOM UNDER FIRE

2CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 79 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT

Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy.
Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zaciekła jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile...
Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.

Więcej informacji o grze: ***http://kuf.cdprojekt.com***

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Kingdom Under Fire © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone. Blue Game Engine © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone.

PHANTAGRAM
www.phantagram.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

new s service
MENU
grudzień 2000
http://www.ssonline.com.pl/
85

8 Sserwis informacyjny

14 W przygotowaniu

18 .....Age of Sail 2
20 .....Emperor: Battle for Dune
24 .....Loose Cannon
25 .....Mafia
22 .....Red Faction
16 .....Star Trek: Away Team
23 .....X-COM Alliance

26 Na pięć minut przed

26 .....Hitman – Codename 47
28 .....Jet Fighter 4

30 Kombat Korner

30 .....Emulacja – ostatnia nadzieja posiadaczy PC?

32 Recenzje/Opisy

42 .....4 x 4 Evolution
71 .....Asterix i Obelix kontra Cezar PL
70 .....Asterix – the Gallic War
50 .....Championship Manager 2000/2001
76 .....Close Combat: Invasion Normandy
75 .....Combat Mission: Beyond Overlord
72 .....Command & Conquer: Red Alert 2
51 .....F1 Manager 2000
48 .....FIFA 2001
59 .....Gift
47 .....Hogs of War
36 .....In Cold Blood
52 .....International Cricket Challenge
62 .....Konung: Legends of the North
53 .....Links 2001
44 .....Midnight Racing
54 .....NHL 2001
34 .....No One Lives Forever
58 .....Pacific Warriors
57 .....Pac-Man: Adventures in Time
78 .....Real Myst
32 .....Resident Evil 3 Nemesis
64 .....Rune
66 .....Sacrifice
74 .....Squad Leader
38 .....Star Trek Deep Space 9: the Fallen
40 .....Starship Troopers
46 .....Stunttrack Driver 2: Hot Wheels
45 .....Superbike 2001
56 .....The Untouchable
60 .....Wizards & Warriors

80 W imadle

80 .....Baldurs Gate 2 cz.1
96 .....Crimson Skies
88 .....Diablo 2 cz.3
94 .....Icewind Dale cz.3
84 .....Metal Gear Solid cz.1

98 Hardware

100 .....7 x nagrywarki
103 .....Garmin eTrex
103 .....GPS
104 .....Gry Tygryska
98 .....Modem pod choinkę
101 .....MP3 na CD
104 .....Przygody Prosiaczka Kwika

107 KGB

118 Cybernet

122 .....Elektroniczne mózgi
118 .....News
120 .....Stalowe potwory cz.2

128 Manga Room

128 .....Ruin Explorers

Konkursy

69 .....Gwiazdkowy Baldur`s Gate 2
109 .....Rozwiązanie konkursu Blair Witch Projekt
109 .....Rozwiązanie konkursu Kleopatra
109 .....Rozwiązanie konkursu Majesty

HITMAN
Tak zaczynał Leon Zawodowiec...

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE – Ciekawe, czy będzie tyle gier o Diunie, co książek...

SACRIFICE Co za grafioza! Co za animacje! Szok! Szkoda tylko, że wymagania też ma szokujące.

NO ONE LIVES FOREVER – 007 w spódnicy? A gdzie się podział Bond... James Bond?

Na czym wypalić własne archiwum plików, czyli jak to robią piraci;)

Modem mieć warto. Pytanie: jaki?

Od liczydła do filmu „Matrix", czyli ewolucja PC Sapiens.

Czołgiem, Bracia! Czołgiem ich!

Redaktor naczelny
Waldemar „*Pegaz Ass*" Nowak
waldek@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Rafał „*Hunter*"Gałecki
hunter @ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Agata Mizera
agata@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Zdzisław „*Topgun*" Borawski
Paweł „*Pooh*" Chmielowiec
Dariusz „*Berger*" Góralski
Mirosław „*Qki*" Kuk
Paweł „*Pejotl*" Jankowski
Zbigniew „*B-Beck*" Jankowski
Grzegorz „*Murmur*" Młodawski
Piotr „*Frogger*" Moskal
Maciej „*Mamut*" Ogiński
Rafał „*Yossa*" Nowocień
Dariusz „*Konsolite*" Pasturczak
Rafał „*Jetboy*" Piasek
Jacek „*Randall*" Piekara
Zdzisław „*Pisiek*" Pisiński
Piotr „*Gunman*" Rożalski
Marcin „*Campari*" Sołtys
Krzysztof „*Hunteros*" Wierzbicki
Dominik „*Teg*" Wojnarowski
Krzysztof „*Ator*" Woźniak

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel.(0-22) 652-37-37

Druk
UNIPROM S.A.
Warszawa
ul. Mińska 69
Nakład 120.000 egz.

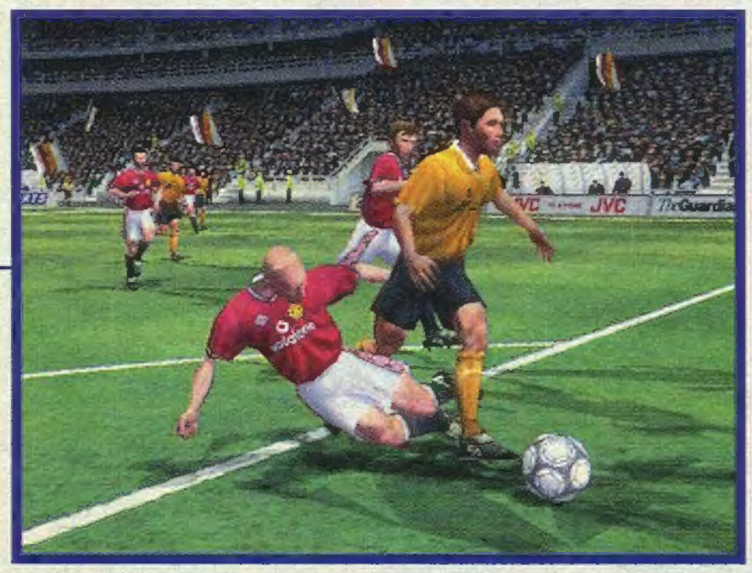
Adres redakcji
NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
www.ssonline.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

KOMBAT KORNER – Czy emulatory konsol i automatów są jedyną nadzieją dla fanów mordobić? Czytaj recenzję THE UNTOUCHABLE!

RealMYST – Prawdziwy MYST, czyli remake przygodówki wszech czasów stereo i w kolorze!



FIFA 2001 – Co nowego w nowej „fifce"? Nowe składy drużyn? Hura...eee...

THE FALLEN – „Star Trek" czy supergra? Legal po dumpingowej cenie!

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS – Czyli martwiaki kontratakują!

LISTA PRZEBOJÓW NSS

v. 2.0 grudzień 2000

lista@ssonline.com.pl

Zasady funkcjonowania Listy Przebojów Czytelników NSS:

1. Każdy ma tylko jeden głos i zgłasza tylko jeden tytuł.
2. Głosy przyjmujemy wyłącznie:
   a) na kartkach pocztowych z adnotacją LISTA, nadesłanych na adres redakcji;
   b) w e-mailach z tematem/subjectem: XXX (gdzie „XXX" to tytuł gry, na którą oddaje się głos), nadesłanych pod adresem: lista@ssonline.com.pl.
3. O pozycji gry na liście przebojów decyduje liczba oddanych na nią głosów; pierwsze miejsce otrzymuje gra, która zdobyła najwięcej głosów.
4. Podliczenie głosów następuje 15. dnia każdego miesiąca.
5. Wyniki ogłaszane są w numerze z następnego miesiąca.

Wszystkich chętnych zapraszamy do oddawania głosów na swoje ulubione gry!

Objaśnienia znaków:

[!] – nowość na Liście
⬆ – skok na wyższą pozycję Listy
⬇ – spadek na niższą pozycję Listy
[2] – ile czasu gra utrzymuje się na Liście

Top 5!

1. DIABLO 2 [4]

RPG akcji multiplayer; rec.: NSS'82; ocena: 8,5/10; CD Projekt

2. QUAKE 3: ARENA ⬆ [6]

FPP multiplayer; rec.: NSS'75; ocena: 9/10; LEM

3. UNREAL TOURNAMENT ⬆ [6]

FPP multiplayer; rec.: NSS'75; ocena: 9/10; LEM

4. VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION ⬆ [3]

RPG/przygodówka; rec.: NSS'82; ocena: 9/10; LEM

5. HEAVY METAL F.A.K.K.2 [!]

TPP; rec.: NSS 83; ocena: 8/10; Play-it

SKALA OCEN:

1. KASZANA I BADZIEW! Zabierzcie to ode mnie!
2. CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.
3. NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.
4. GRA SŁABA, mająca drobne wady i powielony pomysł.
5. GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.
6. GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy.
7. GRA WYBITNA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.
8. GRA WYŚMIENITA, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.
9. GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.
10. GRA-LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

69 PL
LARRY 7

79 PL
SIMS - ŚWIATOWE ŻYCIE

79 PL
MDK 2 + MDK 1 GRATIS

99 PL
BLAIR WITCH PROJECT

99 PL
ICEWIND DALE

99 PL
SUBMARINE TITANS

99 PL
SCHIZM

119
FIFA 2001

119
RED ALERT 2

159 PL
DIABLO 2

MEGA HIT: THE LONGEST JOURNEY

99 PL UNYAX

Zamawiając przed premierą grę The Longest Journey otrzymasz

grę przygodową AZTEC o wartości 69 złotych GRATIS

ZŁOTE EDYCJE

99 PL
ROLLERCOASTER TYCOON

ROLLERCOASTER TYCOON ZŁOTA EDYCJA (2 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz pełną wersję Rollercoaster Tycoon, dodatkowe misje „Loopy Landscapes".

99 PL
THE SETTLERS III

THE SETTLERS III ZŁOTA EDYCJA (5 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz grę The Settlers III, The Settlers III: Nowe Misje, The Settlrs III: Misja Amazonek oraz mousepad.

99 PL
BALDUR'S GATE

BALDUR'S GATE ZŁOTA EDYCJA (6 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz Baldur's Gate, Opowieści z Wybrzeża Mieczy, mousepad, mapę

99 PL
PLANESCAPE TORMENT

PLAN ESCAPE TORMENT ZŁOTA EDYCJA (4 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz pełną wersję gry Torment, mousepad, słownik pojęć ze świata gry oraz koszulkę.

NASZA OFERTA

29 PL
GORKY 17

29 PL
MESSIAH

39 PL
JAGGED ALLIANCE 2

49 PL
JAZZ JACKRABBIT 2

49 PL
HoM&M III: ARMAGEDDON's BLADE

69 PL
WORMS ARMAGEDDON

69 PL
NA KŁOPOTY PANTERA

79 PL
CYWILIZACJA II: PRÓBA...

79
STARCRAFT: BROOD WAR

89 PL
GTA 2

99
PANZER GENERAL III

99 PL
GRAND PRIX 3

99
KONUNG

99
STARCRAFT

99
HOMEWORLD: CATACLYSM

99
WARLORDS BATTLECRY

119
NBA 2001

119
NHL 2001

119 PL
THE SIMS

149
HEAVY MAETAL FAKK

169
METAL GEAR SOLID

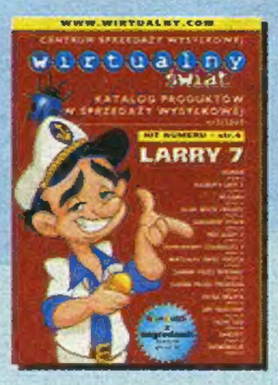
TEL
TOMB RAIDER: CHRONICLES

FIGURKI Z POSATCIAMI Z GRY DIABLO II - CENA 49 ZŁ/SZT. WYS. 15 CM.

DIABLO

UNRAVELER

JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG



Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, 40-cio stronicowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz Mega–konkursy!

CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

KARCIANKI

47

MAGIC THE GATHERING

Szósta edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MtG w języku polskim

NAJNOWSZE DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING - INVASION
W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz 75 kart.

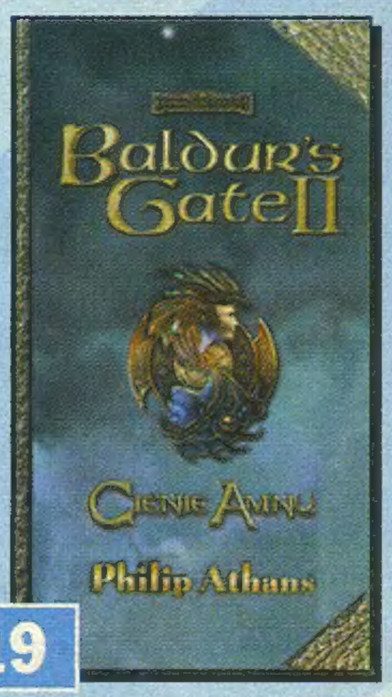
15 kart - cena 19 zł
75 kart - cena 47 zł

49

POKÉMON WORLD

Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart.
W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

KSIĄŻKA BALDUR'S GATE II



19

Obowiązkowa pozycja dla fanów Forgotten Realms a w szczególności dla miłośników Baldur's Gate. Książka zawiera 288 stron.

Niniejsza reklama jest własnością Centrum Sprzedaży Wysyłkowej sp. z o.o.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

Tel. (0-22) 519 69 69,
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

99 PL

+ gra DEVIL INSIDE PL

GRATIS

COLIN McRAE RALLY 2.0 PL

Colin McRae Rally 2 to sequel znanych wyścigów samochodowych.
Gra oferuje możliwość prowadzenia najlepszych rajdowych samochodów świata od forda focusa i mitsubishi lancer po mini cooper'a; 90 tras rajdowych; trzy nowe eliminacje odbywające się w Kenii, Finlandii i Włoszech; nowy tryb zręcznościowy z nowymi samochodami torowymi; możliwość gry do 8 graczy w trybie multiplayer; najbardziej realistyczne zachowania samochodów oraz efekty z jazdy, wiernie odzwierciedlone parametry samochodów rajdowych oraz możliwość modyfikacji pojazdu w zależności od potrzeb; perfekcyjna grafika, rewelacyjny tryb powtórek, możliwość obejrzenia wyścigu z wielu kamer telewizyjnych dynamicznie śledzących uczestników zawodów.
Zamawiając grę Colin McRae Rally 2.0 do końca 2000 roku otrzymasz w prezencie grę Devil Inside GRATIS!

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

159 PL

+ gra TZAR
o wartości 69 złotych

GRATIS

BALDUR'S GATE II
4 CD PL

Kontynuacja najlepszej gry RPG wszech czasów. Baldur's Gate II oferuje: ogromny świat Forgotten Realms znany z pierwszej części gry powiększony o nowe, olbrzymie przestrzenie, wielu nowych znanych z książek bohaterów i mnóstwo wspaniałych przygód.

Zamawiając przed premierą otrzymasz:
starter Magic the Gathering oraz pełną wersję gry „Tzar".

UWAGA!
Osoby, które zamówią u nas w terminie do 10 grudnia 2000 grę Baldur's Gate 2 wezmą udział w losowaniu dwóch wspaniałych komputerów multimedialnych.

PREMIERA: 1 GRUDZIEŃ 2000

*W sprzedaży również angielska wersja gry. Kupując wersję angielską nie bierzesz udziału w promocjach związanych z BG2 PL.

Szczegółowe zasady promocji Baldur's Gate II określa regulamin dostępny w siedzibie Centrum Sprzedaży Wysyłkowej Sp. z o.o.

99 PL

SACRIFICE PL

Gra, której trójwymiarowa grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów, oferująca elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut i czary którymi możesz zmienić ziemię pod stopami wroga w pole ciekłej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

79 PL

KINGDOM UNDER FIRE PL

Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

99 PL

THE SETTLERS IV PL

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę". Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

Zamawiając przed premierą otrzymasz pełną wersję gry SAGA - GNIEW WIKINGÓW.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

W grudniu tylko przez internet super promocja Diablo 2 - wersja angielska. Sprawdź!

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE!

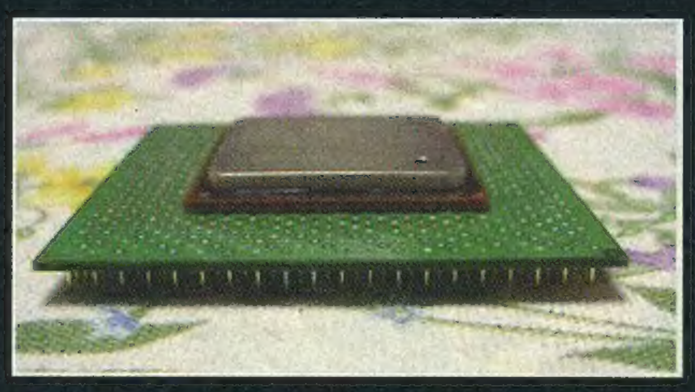
www.wirtualny.com

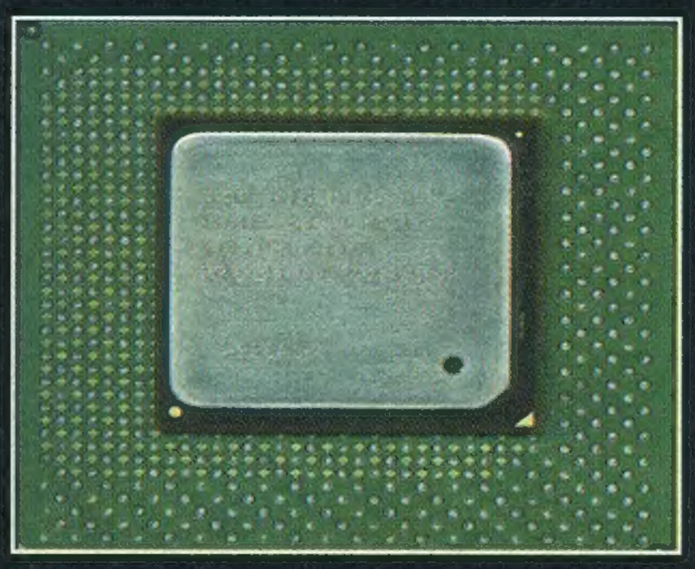
W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych.
Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu. **W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje i darmowe dema.**

Asus zapowiedział nową dwuprocesorową płytę główną na chipsecie Via Apollo Pro. Model CUV4X-DLS ma obsługiwać procesory FC-PGA w sockecie 370, mieć dwukanałowy kontroler ULTRA 160SCSI i kontroler sieciowy Intel 82559. Płyta ta obsługiwać będzie też UDMA-100. CUV4X-DLS posiada jeden port AGP Pro, 5 PCI i cztery gniazda DIMM.

Creative najprawdopodobniej nie wypuści karty graficznej na układzie GeForce 2 GTS Pro, która posiadałaby 64 MB- 400 MHz pamięci oraz rdzeń 200 MHz, gdyż ta mogłaby zaszkodzić pozycji modeli GeForce 2 GTS oraz Ultra. Za to na koniec roku firma zapowiedziała obniżkę ceny modelu Ultra z 500 do ok. 350 dolarów.

Intel zapowiedział agresywniejszą politykę wobec swego największego konkurenta, czyli firmy AMD – jego procesory mają być tańsze, a ich dostępność znacznie większa. To ostatnie ma zostać osiągnięte za sprawą technologii 0,13 mikrona, która od 2001 roku ma dominować w ośmiu fabrykach Intela (już dziś wytwarzane są w niej procesory PIII Tualatin). Pod koniec tego roku firma chce znaczną część swoich mocy produkcyjnych poświęcić na procesor P4. Za rok układ ten produkowany będzie w technologii 0,13 mikrona, jednakże wersja 2,0 GHz, która ukaże się w III kwartale przyszłego roku, będzie jeszcze wytworzona w starej technologii 0,18 mikrona.





AMD nie pozostaje dłużny i zapowiada procesor, który zastąpi Thunderbirda. Palomino ma mieć większy cache L2 oraz kilka usprawnień w jądrze, które umożliwią mu prace z zegarem dochodzącym do 2 GHz. Procesor produkowany będzie w technologii 0,18 mikrona w nowoczesnej fabryce w Dreźnie, a jego premiera nastąpi na początku przyszłego roku

Już na początku 2001 roku firma Via zamierza wprowadzić na rynek chipset PX266, przeznaczony do obsługi procesora P4 i pamięci DDR. Sytuacja jest o tyle napięta, że aż do

POLSKI RYNEK

CD Projekt

Oto plany wydawnicze firmy CD Projekt na ten miesiąc, wszystkie gry w pełnej polskiej wersji językowej:

● BALDUR'S GATE 2 [4xCD] (159 zł) ● THE LONGEST JOURNEY – NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ [4xCD] (99 zł) ● THE SETTLERS 4 (99 zł) ● KINGDOM UNDER FIRE [2xCD] (79 zł) ● GIFT FROM THE STARS (79 zł) ● CYWILIZACJA 2: PRÓBA CZASU (79 zł) ● SACRIFICE (99 zł) ● STARSHIP TROOPERS (79 zł).

A oto krótkie zapowiedzi, zawierające najważniejsze informacje na temat kilku najnowszych produktów, które już niedługo wejdą (lub już weszły) na rynek dzięki CD Projektowi.

SACRIFICE – Polska wersja tej gry będzie składała się z 3 płyt CD! Na dwóch CD-kach znajdzie się m.in.: soundtrack, 2 dodatkowe mapy dla trybu multiplayer oraz 40-minutowy MPG, w którym sam Dave Perry wyjaśnia sposób użycia edytora poziomów! Polska premiera SACRIFICE przewidywana jest na ten miesiąc! Reckę znajdziecie w bieżącym numerze.

SERWER SIECIOWY KUF – Wszystkim oczekującym na KINGDOM UNDER FIRE firma Phantagram postanowiła sprawić całkiem przyjemną niespodziankę. Otóż właśnie powstaje (a w momencie gdy czytacie te słowa, pewnie już

powstał) serwer Wargate.net, który dla KUF ma być tym, czym jest Battle.net dla DIABLO 2. Grając na Wargate.necie, gracz będzie miał do wyboru takie tryby jak: strategy multplayer, hero deathmatch (yes!), hero strategy, hero RPG czy rozgrywki w lidze.

EARTHWORM JIM 3D – W październiku ruszył do akcji EARTHWORM JIM 3D, wspaniała gra z superrobakiem w roli głównej. Treścią tej szalonej zabawy są zmagania z przeszkodami, jakie ten sympatyczny jegomość napotyka w swoim wyimaginowanym świecie – świecie, który z pewnością zainteresuje nie tylko najmłodszych graczy. Gra została w całości przetłumaczona na język polski i kosztuje jedyne 69 zł. Specjalnie dla miłośników robaka, do gry dołączona została koszulka z wizerunkiem Jima!

PACMAN – Od czasu, kiedy ta gra po raz pierwszy zagościła na ekranach przodków naszych komputerów, wszystko zmieniło się nie do poznania. PACMAN nadal „pakuje" w siebie niezliczoną ilość cennych kulek, ale zupełnie zmieniło się otoczenie, w którym się porusza, a także jego przeciwnicy i niebezpieczeństwa czyhające za każdym niemal rogiem trójwymiarowego labiryntu. To świetna zabawa dla wszystkich! Recka w numerze.

Microsoft

Plany wydawnicze Microsoftu (jeśli chodzi o gry, oczywiście:) do końca roku 2000 przedstawiają się następująco ● COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2.0 (169 zł) ● CASINO 1.0 (135 zł) ● MOTOCROSS MADNESS 2.0 (135 zł) ● MECHWARRIOR 4: VENGEANCE (135 zł) ● LINKS 2001 (149 zł) ● CONQUEST 1.0 (135 zł) ● LINKS 2001 (135 zł). Do wszystkich gier będą polskie instrukcje. Jak widać, w ofercie naszego giganta znajdują się w zasadzie same hity, a i ceny jakby trochę bardziej przystępne niż zwykle. W sam raz na czekające nas długie, zimowe wieczory.

IM Group

W najbliższych dniach na półki wejdzie sporo nowych tytułów. Oto ich lista: ● ALICE ● COMMAND AND CONQUER RED ALERT 2 ● COMMANDOS 2 ● F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 ● F1 WORLD GRAND PRIX 2000 ● FIFA 2001 ● HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF THE WASTELAND ● HEROES CHRONICLES: CLASH OF THE DRAGON ● HEROES CHRONICLES: CONQUEST OF UNDERWORLD ● HEROES CHRONICLES: MASTERS OF THE ELEMENTS ● INSANE ● HITMAN CODENAME 47 ● MIGHT & MAGIC 8 ● LEGENDS OF MIGHT & MAGIC ● NBA LIVE 2001 ● NO ONE LIVES FOREVER ● PROJECT IGI ● SEVERANCE – BLADE OF DARKNESS ● SUPERBIKE 2001 ● SHEEP PL ● STARS SUPERNOVA PL ● STARTOPIA ● TIMELINE ● TOMB RAIDER 5 ● WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES ● WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER.

LEM

Dla wszystkich fanów komputerowej rozrywki LEM szykuje na koniec roku następujące atrakcje ● DISNEY'S DONALD DUCK QUACK ATTACK (PSX 2) ● F1 RACING CHAMPIONSHIP ● RAYMAN REVOLUTION (PSX 2) ● STAR WARS EPISODE 1: STARFIGHTER (PSX 2) ● THUNDERBIRDS (PC / PSX2) ● MATT HOFFMAN BMX PRO (PSX).

Play-It

Dzięki firmie Play-It w grudniu powinny pokazać się następujące tytuły ● GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY (19 zł) ● KISS: PINBALL (69 zł) ● ZEUS: PAN OLIMPU (129 zł) ● CHESSMASTER 8000 (99 zł) ● SPEC OPS: RANGERS ELITE (PSX, 69 zł) ● BLAIR WITCH: CZĘŚĆ 2 – LEGENDA COFFIN ROCK (99 zł) ● MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION (PSX, 69 zł) ● CLOSE COMBAT 5: INVASION NORMANDY (99 zł) ● GUNMAN (129 zł).

NAJNOWSZE GRY:

TIMELINE

Czy mówi Wam coś nazwisko Michael Crichton? Założę się, że tak. Na podstawie książek tego pisarza powstało już kilka filmów, w tym słynny „Park Jurajski". Powieści Crichtona cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i w Europie, a najlepszym tego dowodem są miliony sprzedanych egzemplarzy. Na ich podstawie tworzy się też grę, opowiadającą o współczesnym (tj. nam współczesnym) studencie, który zostaje przeniesiony do XIII-wiecznej Francji, w sam środek toczącej się właśnie wojny 100-letniej (dla tych, co nie mieli tego jeszcze na historii – wojny z Anglią). Fabuła powieści Crichtona zostaje w zasadzie

colin | mcrae | rally | 2.0™

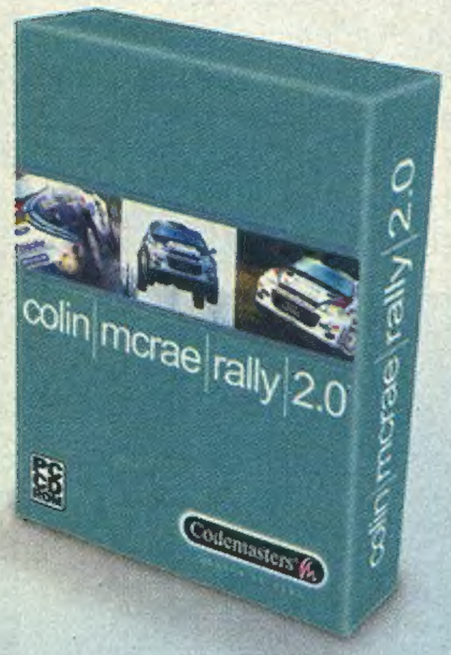
Realny jak nigdy dotąd

Poprawiliśmy osiągi,
dopracowaliśmy wygląd,
zwiększyliśmy moc
i stworzyliśmy ideał.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

Już w grudniu w polskiej wersji językowej w przystępnej cenie 99 zł.



• **Poprowadź najszybsze samochody rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie** - od Mini Coopera przez Mitsubishi Lancer do Forda Focusa. • **Zmierz się z najlepszymi kierowcami na 90 międzynarodowych trasach rajdowych oraz na terenie trzech nowych państw** - Kenii, Finlandii oraz Włoch • **Zagraj w nowy tryb zręcznościowy z wyścigami torowymi dla 6 samochodów**, który pozwoli Ci na jednoczesną grę dla dwóch osób na jednym komputerze z podzielonym ekranem • **Zupełnie nowy tryb turniejowy** z rozgrywką dla 1-8 graczy • **Weź udział w rajdowych mistrzostwach świata** z możliwością gry do 4 osób • **Realistyczne podpowiedzi pilota** pozwalające optymalnie pokonać każdą trasę • **Najnowsze rozwiązania graficzne** dzięki czemu gracz odnosi wrażenie jakby brał udział w prawdziwym wyścigu.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

www.codemasters.com

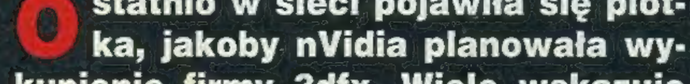
© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters . "colin mcrae rally 2.0"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae"™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and / or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.

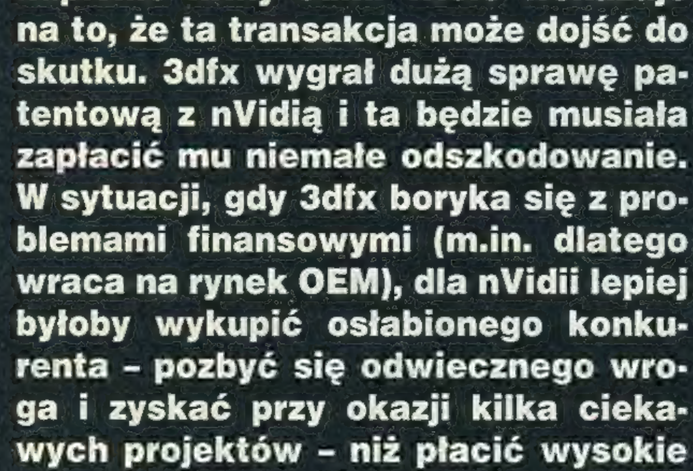
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

III kwartału przyszłego roku Intel, związany umową z Rambusem, nie może produkować ani najprawdopodobniej licencjonować chipsetów pod P4 i pamięci DDR. Dopiero wtedy pojawi się chipset Brookdale. Ciekawe, czy Intel zdecyduje się na sprzedaż licencji firmie Via, co niewątpliwie przyczyniłoby się do spopularyzowania P4, ponieważ kupujący nie byliby już skazani tylko na drogie pamięci RDRAM.

Ostatnio w sieci pojawiła się plotka, jakoby nVidia planowała wykupienie firmy 3dfx. Wiele wskazuje na to, że ta transakcja może dojść do skutku. 3dfx wygrał dużą sprawę patentową z nVidią i ta będzie musiała zapłacić mu niemałe odszkodowanie. W sytuacji, gdy 3dfx boryka się z problemami finansowymi (m.in. dlatego wraca na rynek OEM), dla nVidii lepiej byłoby wykupić osłabionego konkurenta – pozbyć się odwiecznego wroga i zyskać przy okazji kilka ciekawych projektów – niż płacić wysokie odszkodowanie. Ciekawe, jak sprawa się zakończy, miejmy jednak nadzieję, że nie pojawią się karty graficzne takie jak na screenie;))





Chcesz kupić Durona, a potem go maksymalnie podkręcić? Na jednej z internetowych witryn pojawiła się informacja, które modele tego procesora „kręcą się" najlepiej. I tak z 600-MHz Duronów najlepsze do tego są egzemplarze serii AKBA0036APAW i AKBA0036APBW, wyprodukowane w 36. tygodniu. Można je podkręcić nawet do 1050 MHz! W przypadku Duronów 650 MHz najlepiej kupić układ AKBA0031UPCW, wyprodukowany w 31. tygodniu. Fachowcom udało się go podkręcić aż do 1100 MHz! AKBA0038FPBW to seria Durona 700 MHz, wyprodukowanego w 38. tygodniu – można ją podkręcić do 1050 MHz. Te informacje należy traktować jako ciekawostkę, ponieważ niekoniecznie wszystkie procesory z danej serii będą się zachowywać identycznie jak pojedynczy model przez tę witrynę testowany...

bez zmian. TIMELINE będzie przygodową grą FPP. Według zapowiedzi twórców, ma nie być zbytnio skomplikowana – ot, tak, żeby gracz mógł w pełni oddać się rozrywce bez potrzeby szukania wskazówek czy pomocy na Internecie lub wśród kolegów. Oprócz elementów typowo przygodowych, takich jak zagadki do rozwiązania i rozmowy z mieszkańcami średniowiecznej Francji, będą też elementy walki. Co prawda, nie można oczekiwać tak dynamicznych starć jak

w klasycznych strzelaninach FPP, lecz z całą pewnością nie będziemy się też nudzić. Engine TIMELINE pozwala na pełny trójwymiar i w zupełności wystarczy do tego, by zaoferować graczowi interesujące starcia. Jednak najmocniejszą stroną tej gry będzie niewątpliwie świat zgodny z realiami Francji XIII wieku (przydały się konsultacje z historykami) oraz bardzo szczegółowo odtworzone otoczenie.

BALDUR'S GATE 2 PL

Znana jest już zawartość pudełka polskiej wersji BALDUR'S GATE 2! Poza czteroma cedekami z grą będzie tam dodatkowa płyta z muzyką (ponad 70 minut), nową postacią oraz nowymi rodzajami broni, mapa, mousepad oraz karta podręcznej pomocy. Bardzo atrakcyjne ma być samo

pudełko. Jak twierdzą przedstawiciele CD Projektu, BALDUR'S GATE 2 pod tym względem ma przebić wszystko, co dotychczas można było zobaczyć na polskim rynku. Gra pojawi się w sklepach 1 grudnia i będzie, oczywiście, w pełni zlokalizowana. Głosu postaciom użyczą m.in.: Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar oraz Wiktor Zborowski. BALDUR'S GATE 2 działa w standardowych rozdzielczościach 640x480 i 800x600, lecz nieoficjalnie obsługuje również tryby od 1024x768 do... 2048x1536!!! Wszystko zależy wyłącznie od możliwości Twojej karty graficznej i monitora. Na screenach możecie obejrzeć, jak to wygląda w rozdzielczości 1024x768.

UNDYING

Jest to gra utrzymana w konwencji horroru. Zapewne zabrzmiało to groźnie (większość produktów z tego gatunku to potworne gnioty!), lecz tym razem może być inaczej, gdyż UNDYING powstaje pod czujnym okiem samego Stevena

Spielberga, w założonej przez niego firmie Dreamworks Interactive i ma być pod pewnymi względami bardzo oryginalna. Od dłuższego już czasu wszystkie komputerowe horrory robione były na enginie TPP, zgodnie z kanonem wyznaczonym

przez ALONE IN THE DARK. UNDYING natomiast będzie grą FPP. Jeżeli ktoś nie jest przekonany do tego pomysłu, oto jak twórcy uzasadniają swój wybór: „Chcieliśmy osiągnąć efekt bardziej dynamicznej walki oraz, przede wszystkim, efekt paranoi, która będzie powodowana ograniczonym polem widzenia". Coś w tym jest, zdecydowanie lepiej człowiek wczuwa się w gry, w których można obserwować świat oczami bohatera. A poza tym, jest to bardziej naturalne i na potrzeby horroru przypuszczalnie bardziej użyteczne. Inną atrakcją mają być wstrząsy kamery w momentach, gdy ktoś lub coś Cię rani, oraz plamy krwi pojawiające się na ekranie i przesłaniające widok – odpowiednio do tego, jak tracisz siły w wyniku ran, widzisz coraz mniej i w związku z tym coraz ciężej jest Ci walczyć. Potworów nie będzie tak dużo jak w grach akcji, ale za to mają być bardzo silne. Akcja UNDYING toczy się w latach dwudziestych naszego wieku (ukłon w stronę Lovecrafta). Oprócz broni palnej zadysponujesz mocami magicznymi. Każda broń ma mieć dwa tryby strzelania, zaś każdy czar – pięć poziomów mocy. Do zwiedzenia będzie oczywiście nawiedzony dom i okolice, jak to zwykle bywa w tego typu produkcjach.

SUDDEN STRIKE

Większość gier RTS osadzona jest w światach fantasy lub science fiction. Bardzo mało jest natomiast gier symulujących prawdziwe starcia i wojny historyczne. I oto ta gra ma nam dać możliwość aktywnego włączenia się w najgorętsze okresy II wojny światowej na prawie wszystkich jej europejskich frontach: od pustkowi Rosji, przez miasta włoskie, aż po zielone pola Normandii – we wszystkich tych miejscach, gdzie walczyli i ginęli żołnierze. I wszędzie tam będziesz miał okazję odwrócić bieg historii. Oczywiście, jeżeli tylko uda Ci się poko-

NIE MASZ KTÓREGOŚ Z TYCH WIELKICH HITÓW?

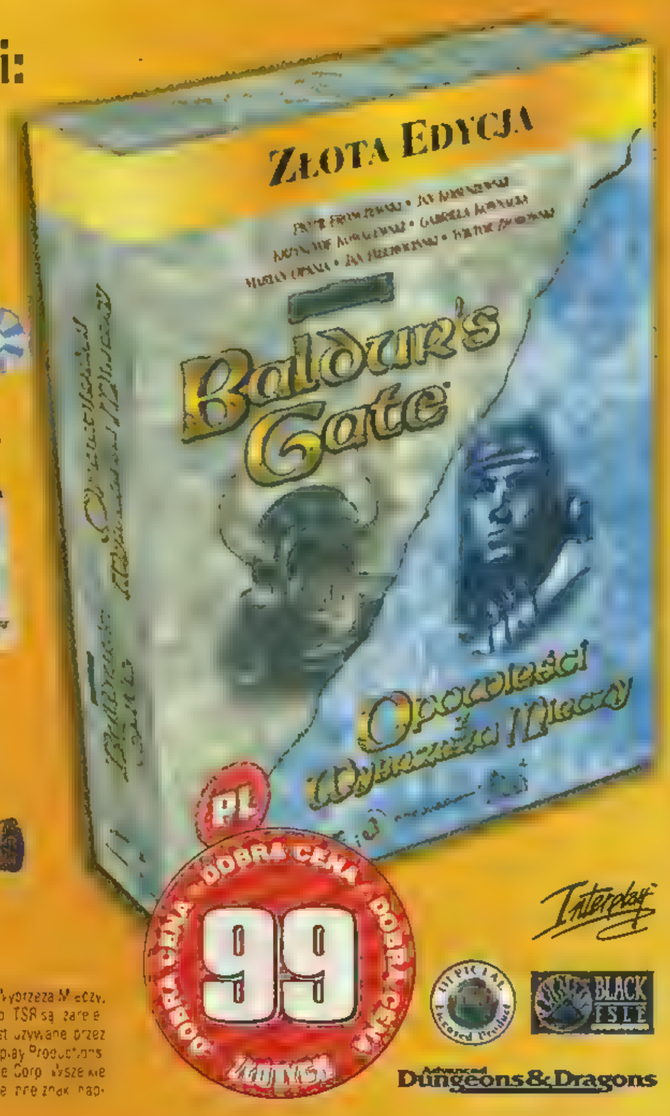
NAJWYŻSZY CZAS, ABYŚ UZUPEŁNIŁ SWOJĄ KOLEKCJĘ NAJLEPSZYCH GIER.
JUŻ W LISTOPADZIE ZA 99 ZŁOTYCH!

ZŁOTA EDYCJA

BALDUR'S GATE

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Baldur's Gate (5 CD)
- Dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy (1 CD)
- Obszerna instrukcja
- Mousepad
- Mapa



© 1998 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BALDUR'S GATE™ Opowieści z Wybrzeża Mieczy, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® AD&D®, FORGOTTEN REALMS®, logo TSR są zarejestrowanymi znakami handlowymi TSR, Inc. część Wizards of the Coast, Inc. jest używane przez Interplay na podstawie licencji. Interplay, logo Interplay są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo BioWare logo jest znakiem handlowym BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja dystrybucyjna Interplay Productions. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są zastrzeżone na rzecz ich właścicieli.

ZŁOTA EDYCJA

THE SETTLERS III

W skład pakietu wchodzi:

- Gra The Settlers III (2 CD)
- Dodatek The Settlers III: Nowe Misje (1 CD)
- Dodatek The Settlers III: Misja Amazonek (1 CD)
- Instrukcja do gry
- Mousepad

1998 Blue Byte Software GmbH. Podręcznik, teksty, grafika, nazwy są zastrzeżone. Wszystkie inne nazwy produktów użyte w tej publikacji są znakami towarowymi zastrzeżonymi dla firm, których są własnością.

ZŁOTA EDYCJA

PLANESCAPE: TORMENT

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Planescape: Torment (4 CD)
- Słownik pojęć gry
- Obszerna instrukcja
- Mousepad
- Koszulka Torment
- Plakat

PLANESCAPE TORMENT & DESIGN ©1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare Infinity Engine © 1998 BioWare Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., oddział Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, logo Interplay, Black Isle Studios, Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare, BioWare Infinity Engine, BioWare logo są znakami handlowymi BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.

ZŁOTA EDYCJA

ROLLERCOASTER TYCOON

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Rollercoaster Tycoon (1 CD)
- Dodatek Loopy Landscapes
- Dodatek Dodatkowe Atrakcje (zawarty na płycie z Loopy Landscapes)
- Instrukcja do gry

© 1999 Chris Sawyer. Wydawca Hasbro Interactive Ltd.

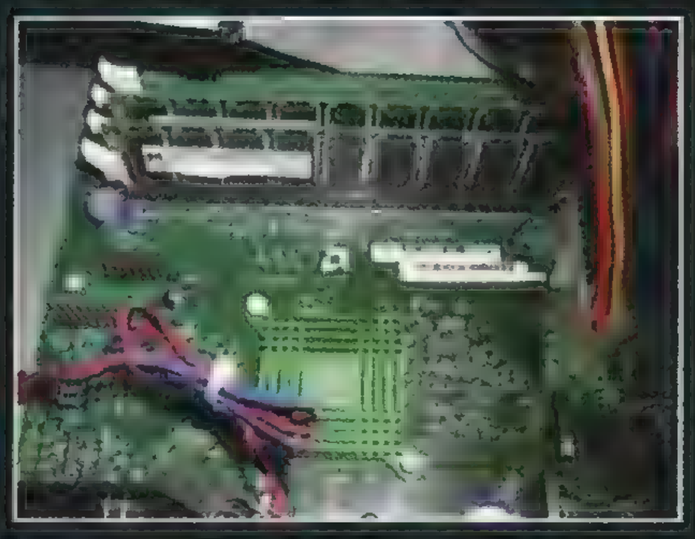
TEŻ W LISTOPADZIE

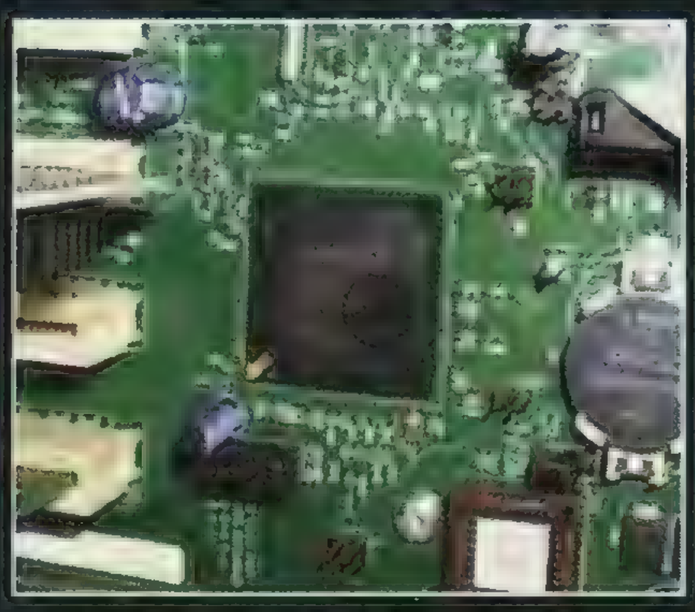
PAMIĘTAJ, ŻE KUPUJESZ GRY W PAKIECIE Z DODATKAMI!
KONIECZNIE PRZECZYTAJ SPIS ZAWARTOŚCI KAŻDEGO ZESTAWU
I SPRAWDŹ SAM JAK WIELE OTRZYMUJESZ ZA TAK NISKĄ CENĘ!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Przy okazji premiery chipsetu AMD 760, obsługującego 266-MHz magistralę i pamięci DDR, jego producent, czyli oczywiście AMD, wprowadził też do sprzedaży nowe modele procesorów, które pracują z taka właśnie szy-





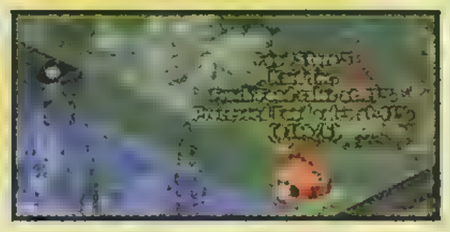
ną. Ich cena ma być nieznacznie wyższa od zwykłych układów. Według pierwszych testów komputer wyposażony w taki procesor, płytę z chipsetem AMD 760 oraz pamięci DDR jest zauważalnie szybszy od zwykłego Thunderbirda. Na Zachodzie ceny modułów DDR są tylko nieznacznie wyższe od SDRAM 133 MHz, a więc za rozsądną cenę będzie można sobie zbudować monstrum, które wykorzysta najnowsze osiągnięcia techniki...

Według nieoficjalnych źródeł na zbliżających się targach Comdex firma 3dfx zaprezentuje swoją nową kość graficzną - Rampage. Układ ten ma mieć cztery potoki wykonawcze z trzema jednostkami teksturującymi na każdy z nich. Najprawdopodobniej zobaczymy też nowy system renderingu - do czterech razy szybszy od standardowego. Rampage zostanie wykonany w technologii 0,15 mikrona i mieć będzie 4 MB pamięci RDRAM o przepustowości na poziomie 22 GB/sec. Według nieoficjalnych informacji karty na nim oparte pojawią się w dwóch wersjach. Pierwsza z nich, Spector 3200, wyposażona ma być w pojedynczy układ Rampage o zegarze 200 MHz, a na karcie znajdować się ma zewnętrzny, programowalny procesor geometrii (T&L) o wydajności 55 Mpoligonów/sec. Karta ta ma być wyposażona w 64 MB pamięci i kosztować ok. 350 dolarów. Druga wersja to Spector 9600, który będzie miał dwa procesory Rampage, działające z zegarem 300 MHz każdy. Pamięci także będzie dwa razy tyle, czyli 128 MB. Niestety, cena ma również być dwa razy większa. Z plotek tych wynikałoby, że 3dfx ma mocnego asa w rękawie i nie potrzebuje żadnego strategicznego inwestora.

nać wroga. Co wcale nie jest takie oczywiste, bowiem w SUDDEN STRIKE oprócz piechoty przeciw Tobie staną wszelkiego rodzaju maszyny wojenne: czołgi, tankietki, wozy pancerne, działa samobieżne, armaty, transportery zmechanizowane i wszelkiego typu samoloty, a nawet rakiety V1 i V2! Mocną stroną tej gry ma być jej oprawa graficzna – wszystkie jednostki zostaną przepięknie narysowane i zanimowane, by bez trudu można było poznać poszczególne typy uzbrojenia. W pełni trójwymiarowy teren pozwoli oddać wszelkie subtelności walki – na przykład, jednostki znajdujące się wyżej mają większe szanse na zwycięstwo niż te znajdujące się niżej. SUDDEN STRIKE to wielka gratka dla wszystkich lubiących strategie z czasów „II jatki".

STAR PEACE: RISE OF THE TYCOONS

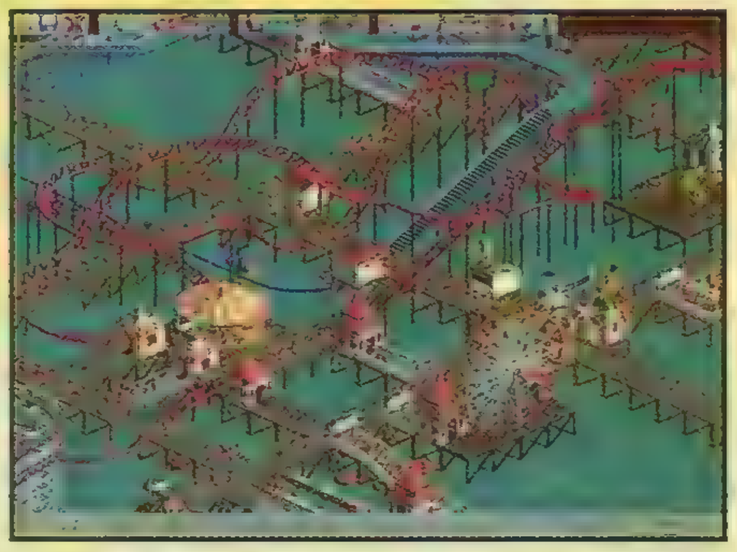
Tradycja sieciowych gier ekonomicznych jest długa. Dotyczy to również produktów SF takich jak STAR PEACE, które ma połączyć elementy SIMCITY (budowanie), CAPITALISMU (model ekonomiczny) i CIVILIZATION (rozgrywka toczy się na przestrzeni wielu wieków, na dużym obszarze). Oczywiście, wszystko to osadzone w futurystycznym świecie, przypominającym ten ze



słynnej gry STARS! Gra, jak przystało na strategię sieciową, ma być niezwykle skomplikowana, ma też dawać olbrzymie możliwości, jeżeli chodzi o tworzenie własnych taktyk i strategii. Oto stajesz na czele wielkiej korporacji (do wyboru kilka, o różnych – słabych i mocnych – stronach, odmiennych pod względem dostępnych technologii i sprzętu). Ponad 300 budynków oraz ponad 600 technologii – to chyba powinno wystarczyć każdemu. Na początku zapewne skoncentrujesz się na handlu, lecz po niedługim czasie okaże się, że również przemysł wydobywczy, jak też miasta, ich mieszkańcy oraz wojsko potrzebują Twoich usług. Celem gry jest, oczywiście, zdobycie dominacji, a ją osiągnąć można nie tylko brutalną siłą, lecz również sprytnymi ruchami dyplomatycznymi lub poprzez supremację gospodarczą.

ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES

Z bliżej nieokreślonych przyczyn gra typu sim (miliardowa z rzędu) pt. ROLLERCOASTER TYCOON odniosła wielki sukces. Mówię „z bliżej nieokreślonych przyczyn", ponieważ nie wyróżnia się ona ani grafiką, ani pomysłem, ani... w zasadzie niczym. Tym, którzy się zagapili i nie znają tego tytułu, przypomnę, że zadaniem gracza jest tam zbudowanie i prowadzenie wesołego mia-



steczka. Niedługo po premierze tego tytułu mieliśmy okazję cieszyć się dodatkiem do niego – noszącym nazwę CORKSCREW FOLLIES, teraz zaś przyszedł czas na kolejny dodatek – LOOPY LANDSCAPES. Do gry dodano nowe scenariusze i kilka gotowych (na podstawie istniejących w rzeczywistości wesołych miasteczek) parków rozrywki, którymi można się pobawić. Otrzymaliśmy też nowe tereny (między innymi bagna i lód) oraz nowe budowle i elementy, które uatrakcyjnią nasze dzieło. Podobnie jak w poprzednim dodatku, żeby dostać się do dalszych scenariuszy, trzeba najpierw ukończyć podstawowe.

ICEWIND DALE: THE HEART OF WINTER

Jeszcze nie wszyscy zainteresowani zdążyli skończyć ICEWIND DALE, a już szykuje się dodatek do tej gry. Podobnie jak w przypadku data discu do BALDUR'S GATE, i tu akcja rozpoczyna się w momencie, gdy kończy się gra podstawowa. HEART OF WINTER startuje w okolicach

Nowa edycja klasycznej gry strategicznej w zestawie zawierającym grę Settlers II, dodatek Settlers II: Nowe Misje: dodatkowe mapy dla trybu jednego i wielu graczy oraz edytor poziomów.

Settlers II

Złota Edycja

19,90 złotych!

Tę grę oraz inne doskonałe gry komputerowe znajdziesz w nowej serii:

eXtra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

NOWE OPAKOWANIA TYPU DVD **TRWAŁE, EKSKLUZYWNE, WYGODNE!**

Już w listopadzie w sprzedaży pierwsze dziesięć gier w serii „eXtra Klasyka" wraz z Settlers II: Złota Edycja. Całej serii szukaj w hipermarketach i dobrych sklepach z grami.

Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych. Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.com

Jak wynika z pierwszych testów, chipset Via Apollo PRO 266, przeznaczony do obsługi procesorów PIII i pamięci DDR, jest przy użyciu takowych pamięci wydajniejszy od intelowskiego i820 i pamięci RDRAM, co przy niższej cenie - zarówno samego chipsetu, jak i pamięci DDR – w stosunku do RDRAM powoduje, że wybór platformy pod P3 staje się coraz bardziej jasny.

Listopad wyjątkowo obfituje w plotki hardware'owe. Według jednej z nich układ NV20 pracować będzie z 300-MHz zegarem i mieć 6 potoków wykonawczych - każdy wyposażony w 3 jednostki teksturujące. Jego wydajność ma wynosić 1,8 Gpikseli/sec (5,4 Gtekseli/sec). Karty wyposażone w układ GeForce 3 mają mieć pamięci DDR o 200-MHz zegarze, charakteryzujące się przepustowością na poziomie 12,8 GB/sec. NV20 będzie miał znacznie usprawnioną jednostkę T&L, która wykorzysta wszystkie możliwości DirectX.8. Cena ma być równie potężna co cały sam układ - mówi się nawet o ok. 800 dolarach! Natomiast firma Imagination Technologies STMicroelectronics zapowiada układ PowerVR Series4, wykonany w technologii 0,18 mikrona. Rdzeń taktowany ma być zegarem 125 MHz, a pamięci 166 MHz, a więc trochę mało w porównaniu choćby z NV20. PowerVR Series4 ma wyświetlać ok. 25 Mpoligonów/sek i ok. 650 Mpikseli/sek.

P4T to najnowsza płyta główna firmy Asus, która przeznaczona jest do obsługi procesora P4 i pamięci Rambus. Konstrukcja ta zbudowana jest na chipsecie i850 i obsługuje magistralę 400 MHz (z możliwością jej zmiany co 1 MHz). Płyta obsługiwać będzie do 2 GB pamięci RDRAM, AGP 4x, ATA-100, 4 porty USB oraz mieć 5 slotów PCI. Jej cena nie jest jeszcze znana.

Premiera P4 zbliża się wielkimi krokami, ale o tym procku jest głośno już na wiele dni przed nią. I nie mam tu na myśli jego tragicznie słabych wyników z nieoficjalnych testów, a sprawę ceny i dostępności. Otóż pomimo zapowiedzi Intela, jakoby P4 był w tym roku sprzedawany tylko w małych ilościach, na japońskim rynku można go kupić już od miesiąca. Jednak jak dotąd jego cena to istna zagadka. Wstępnie mówiono o ok. 600 dolarach za model 1,4 Ghz, a tu firma Tech Data ogłosiła cenę 900 dolarów - z tym, że wraz z procesorem otrzymujemy 64 MB PC800 pamięci DRDRAM. Widać więc, że pamięci Rambus nadal będą silne promowane przez Intela, chociaż firma ta przyznała, iż wybór platformy dla P4 nie był najlepszy...

Ati przedstawiła kartę Radeon z pamięciami SDRAM, która ma być konkurencją dla GeForce 2 MX, udanej konstrukcji nVidii. 32 MB pamięci zainstalowanej na karcie pracuje z zegarem 166 MHz. Cena tej karty to ok. 150 dolarów, czyli więcej, niż musimy zapłacić za GeForce 2 MX.

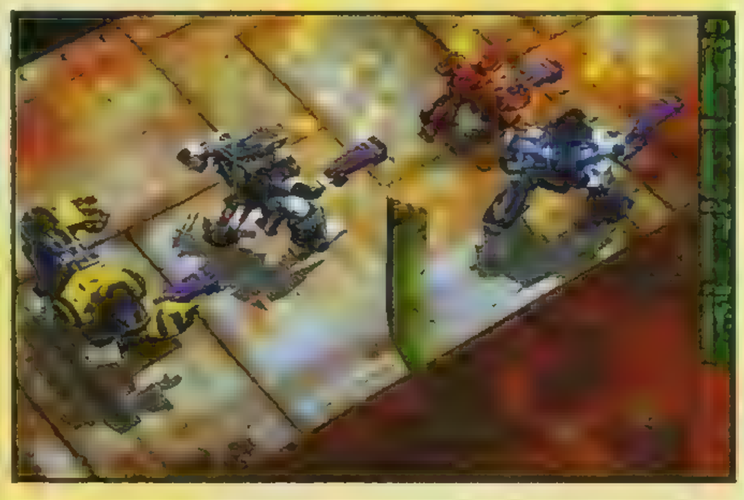
Lonelywood, małego miasteczka w mroźnych regionach Icewind Dale. Twoja drużyna zostaje wynajęta przez szamana z wioski barbarzyńców do zapobieżenia zbliżającej się wojnie. Plemiona barbarzyńców znajdują się teraz pod panowaniem nowego lidera, którego ambicją jest przepędzenie mieszkańców Lonelywood i pozostałych dziewięciu miast oraz zagrabienie ich mienia. Zadaniem drużyny będzie wybadanie sytuacji i przeprowadzenie takich zabiegów dyplomatycznych, dzięki którym w regionie zostanie przywrócony pokój. Żaden dodatek nie może się, rzecz jasna, obejść bez nowych przeciwników i opcji. HOW nie jest wyjątkiem. Będziemy mieli okazję zmierzyć się z nowymi potworami, w tym z budzącym grozę lodowym robakiem Remorhazem. Do dyspozycji będą nowe czary, nie muszę chyba mówić o dziesiątkach nowych przedmiotów. Pozostaje szybko ukończyć podstawową grę i czekać na dodatek!

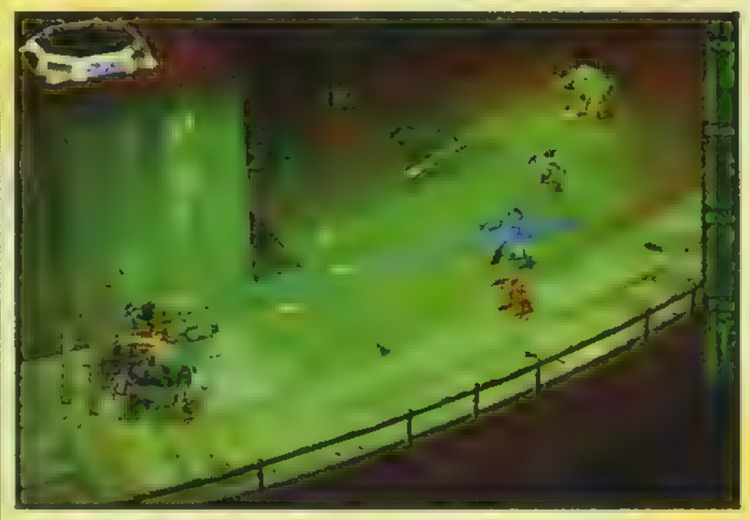
SPACE EMPIRES 4

Ta gra w założeniach ma przypominać MASTER OF ORION, czyli być przedstawicielką gatunku określanego czasami jako „4X space games" (gry kosmiczne 4X – od eXplore, eXpand, eXploit i eXterminate). W skrócie telegraficznym – trzeba w niej zarządzać własnym imperium, jak najszybciej odkrywać nowe tereny i jak najsprawniej niszczyć wszelkich napotkanych nieprzyjaciół. Wszystko po to, by na końcu stać się jedynym władcą całej galaktyki. Do wyboru mamy mieć jedną z kilkunastu ras, będzie można również stworzyć własną (podobnie jak w MOO), jeżeli żadna z proponowanych nam nie spasuje. Pod tym względem SPACE EMPIRES 4 idzie jednak dalej – otóż ma oferować możliwość edycji skryptów, które określają większość parametrów i zachowań ras (podobnie jak w AGE OF EMPIRES, gdzie można było modyfikować skrypty SI dla poszczególnych cywilizacji). SE4 będzie grą przeznaczoną zarówno do rozgrywek wieloosobowych, jak i jednoosobowych. Komputerowi przeciwnicy mają być na tyle sprytni, by zapewnić graczowi silne emocje. Gra posiadać też będzie wszystkie elementy niezbędne porządnej „sieciówce". Ważną rolę odegra dyplomacja. SE4, co prawda, nie poszczyci się ładną grafiką, ale za to z pewnością zadowoli wielbicieli skomplikowanych strategii.

GUNLOK

Pod koniec XXI wieku technika na Ziemi rozwinęła się na tyle, że zbudowano niezwykle skomplikowane roboty. Z czasem przejęły one większość drobnych, a także i całkiem poważnych czynności, które wykonujemy na co dzień i które zawsze nas irytowały. Dzięki wszechstronnej pomocy maszyn ludzie mieli więcej czasu na poświęcanie się swoim ulubionym zajęciom i zajmowanie się naprawdę ważnymi rzeczami. Sielanka nie trwała jednak długo, gdyż maszyny zbuntowały się i obróciły przeciwko swoim konstruktorom.





Tak rozpoczęła się wielka, wyniszczająca wojna z mechanicznymi przeciwnikami, w której stawką jest przetrwanie naszej cywilizacji. Gdy wydawało się, że ludzkość jest już skazana na klęskę, pojawił się (jakżeby inaczej!) wielki bohater, który dzielnie stawił czoło robotom. Nosił on imię Gunlok. Jak widać, cała fabuła do złudzenia przypomina „Terminatora". Nie jest może zbyt oryginalna, ale lepiej może oprzeć się na dobrych, wypróbowanych wzorcach, niż silić się na oryginalność, gdy się nie ma pomysłu. GUNLOK to RTS, w którym będziesz musiał przedrzeć się przez 15 dużych etapów. Twój bohater nie będzie sam – do pomocy zostaną mu oddane wierne oddziały ziemskie. Gra należy do gatunku określanego mianem „squad-based games", co oznacza, że dowodzisz całymi jednostkami, a nie poszczególnymi żołnierzami. Jej dużym atutem ma być piękna grafika i niezwykle atrakcyjny engine 3D. Wystarczy rzucić okiem na screeny, by przekonać się, jak ładnie GUNLOK jest wykonany. Warto też zwrócić uwagę na kilka interesujących innowacji, jak na przykład zaznaczone pole widzenia wrogów-robotów, co pozwoli na chowanie się przed nimi i unikanie niepożądanych starć. Układ sił jest, rzecz jasna, podobny jak w „Terminatorze" – maszyny dysponują zdecydowanie lepszymi zabawkami, jednak często brak im sprytu i strategicznego polotu (co nie oznacza, że SI jest źle zrobiona – po prostu one w taki sposób walczą). Gra zapowiada się bardzo interesująco, miejmy nadzieję, że wyjdzie jak najszybciej.

Przygotował: Frogger

- DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA PREZENT
- GRY WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA
- TEKTUROWE OPAKOWANIE ZAPEWNIA BEZPIECZEŃSTWO PRZESYŁKI
- CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT

POLECAMY ! - www.play.com.pl
TEL (022) **832-54-30**

64 zł
NA KŁOPOTY **PANTERA**

64 zł
CIVILIZATION 2

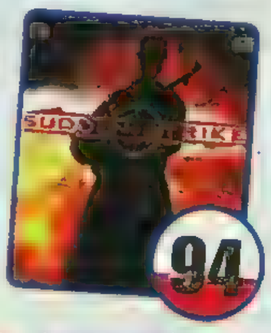
89 zł
COLIN MCRAE 2

89 zł
SETTLERS 4

PC CD-ROM
- www.play.com.pl

FIFA 2001

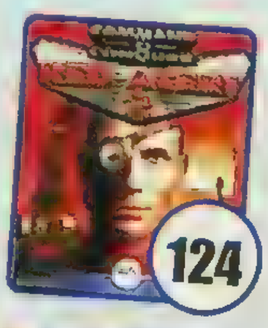
TOMB RAIDER 5



SUDDEN STRIKE

IN COLD BLOOD

BALDUR`S GATE 2



RED ALERT 2

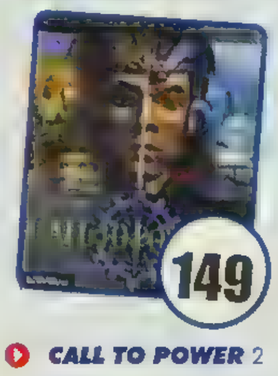
NO ONE LIVES F

GP 3

NBA 2001

PLANESCAPE TORMENT

BALDUR`S GATE



CALL TO POWER 2

SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE

LARRY 7

PRO SKATER 2

LONGEST JOURNEY

MANAGER 00/01

B -17

KAO KANGUREK

H. M&M SHADOW...

GTA 2

HERO M&M MISJE

PROJECT IGI

SIMS

ACE VENTURA (PL)	64 zł	EARTHWORM JIM 3D	64 zł	LEGO RACERS	94 zł	SPORTS CAR GT	44 zł
ADAŚ I PIRAT BARNABA (PL)	64 zł	FA FOOTBALL MANAGER 2001	114 zł	LEGO SZACHY	94 zł	STAR WARS: PHANTOM MENACE	94 zł
AGE OF EMPIRE II	164 zł	FARAON (PL)	144 zł	LIGA POLSKA MANAGER 2000 (PL)	94 zł	STAR WARS: RACER	94 zł
AGE OF EMPIRE II CONQUERORS	164 zł	FAUST (PL)	74 zł	LOMAX (PL)	44 zł	STAR WARS: SHADOW OF THE EMPIRE	94 zł
AGHARTA (PL)	44 zł	FIFA 2000	74 zł	MAJESTY (PL)	74 zł	STARCRAFT	94 zł
AIRPORT INC	94 zł	FLANKER 2.0 REMAKE	64 zł	MDK 2 + MDK 1 (PL)	74 zł	STARCRAFT BROOD WAR - MISJE	74 zł
ALPHA CENTAURI	54 zł	FORMULA 1 2000	74 zł	MESSIAH (PL)	27 zł	SUPERBIKE 2000	74 zł
ASTERIX I OBELIX KONTRA CEZAR	64 zł	FREESPACE 2 (PL)	74 zł	MORTYR - EDYCJA SPECJALNA (PL)	54 zł	SUPERBIKE 2001	124 zł
ATLANTIS (PL)	34 zł	GABRIEL KNIGHT 3D REMAKE	64 zł	NBA LIVE 1999	44 zł	SYDNEY 2000	134 zł
ATLANTIS 2 (PL)	74 zł	GORKY 17 (PL)	29 zł	NBA LIVE 2000	74 zł	SZACHY 1998 (PL)	54 zł
AZTEC (PL)	54 zł	GRY TYGRYSKA (PL)	44 zł	NEED FOR SPEED 3	54 zł	THEME PARK WORLD	104 zł
BRYDŻ 99 (PL)	74 zł	HALF LIFE GENERACJA	144 zł	NEED FOR SPEED 4	74 zł	THEOCRACY (PL)	84 zł
CAPITALISM PLUS	34 zł	HEROES OF M&M 3 (PL)	74 zł	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	114 zł	TOMB RAIDER 4 -	94 zł
CARMAGEDDON 2000	94 zł	HIDDEN AND DANGEROUS PACK	94 zł	NHL 2001	114 zł	TRAITORS GATE (PL)	74 zł
CEASAR III	94 zł	HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA (PL)	64 zł	NOX	114 zł	ULTIMA ASCENSION	94 zł
CIVILIZATION: CALL TO POWER	74 zł	HOMEWORLD CATACLYSM	94 zł	PANZER GENERAL II REMAKE	64 zł	ULTIMA RENAISSANCE	94 zł
CLOSE COMBAT IV - REMAKE	64 zł	ICEWIND DALE (PL)	94 zł	POMPEI - LEGENDA WEZUWIUSZA (PL)	74 zł	UNREAL	44 zł
CORSAIR (PL)	64 zł	IGNITION	34 zł	QUAKE 3 ARENA	94 zł	UNREAL TOURNAMENT	94 zł
CRIME CITIES (PL)	94 zł	JAGGED ALLIANCE 2 (PL)	39 zł	RAGE OF MAGES 2	29 zł	VAMPIRE THE MASQUERADE ...	174 zł
CROC 2	104 zł	JAZZ JACKRABBIT 2 (PL)	44 zł	RALLY CHAMPIONSHIP 99 (PL)	94 zł	VULTURE (PL)	34 zł
CUE CLUB (PL)	64 zł	JAZZ JACKRABBIT 2 ZIMA (PL)	44 zł	RAYMAN 2 (PL)	64 zł	WARCRAFT 2 DELUXE	64 zł
DIABLO II PL	139 zł	KLEOPATRA (PL)	94 zł	ROLLER COOSTER TYCOON (PL)	64 zł	WARLORDS BATTELCRY	94 zł
DIE HARD TRILOGY 2	100 zł	KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	24 zł	SETTLERS III + MISJE	94 zł	WARLORDS III REMAKE	64 zł
DRIVER	94 zł	KRYSZTAŁOWY KLUCZ (PL)	74 zł	SHOGUN (PL)	114 zł	WEHIKUŁ CZASU (PL)	74 zł
EARTH 2140 (PL) + MISJE	14 zł	LEGO CREATOR	94 zł	SIM SITY 3000 (PL)	74 zł	WORMS ARMAGEDON (PL)	64 zł
		LEGO LOCO	94 zł	SLAMTILT RESURRACTION	64 zł	WW2 FIGHTER	54 zł

AKCESORIA THRUSTMASTER GUILLEMOT

FORCE FEEDBACK RACING WHEEL - FERRARI

519 Zł

Kierownica z efektem wibracji, mocowana do stołu, dźwignia zmiany biegów, moduł pedałów

RACING WHEEL - FERRARI

219 Zł

Kierownica compact, moduł pedałów, podwójne mocowanie do stołu, złącze gameport lub USB

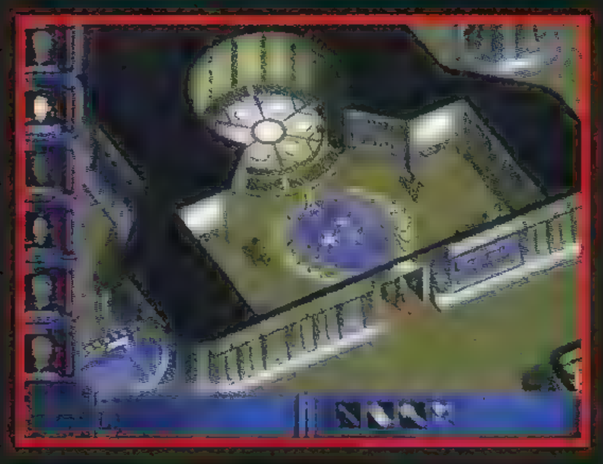
Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 20.10.2000.Wszystkie ceny zawierają podatek VAT

www.play.com.pl ZAMÓW PRZEZ INTERNET - TANIEJ

KUPUJ TANIO

ON-LINE SKLEP

SPRZEDAŻ HURTOWA TEL (22) 832-54-30



W PRZYGOTOWANIU
STAR TREK AWAY TEAM

Gry tworzone na podstawie „Star Treka" zalewają rynek. Jak widać, serial ten, już od kilkudziesięciu lat obecny na ekranach telewizorów, nadal rozpala wyobraźnię widzów. Oraz, co chyba ważniejsze, nadal zapewnia przyzwoite zyski firmom tworzącym na jego podstawie swe produkty. Activision od pewnego czasu mocno eksploatuje XXIV–wieczną otoczkę „St: The Next Generation" oraz „Voyagera". W ciągu ostatniego roku firma ta wypuściła już na rynek kilka produktów – w większości, niestety, nie najlepszych. Wydaje się jednak, że tendencja ta zaczyna się powoli zmieniać – miesiąc temu opisywaliśmy doskonały ELITE FORCE, w tym miejscu zaś znajdziecie garść informacji o kolejnej grze, także utrzymanej w klimacie służb specjalnych.

ST: AWAY TEAM przypominać będzie jeden z największych hitów ostatnich lat – Eidosowskie COMMANDOS. Przede wszystkim podobna będzie ogólna koncepcja rozgrywki: działać należy w ukryciu, poruszać się ostrożnie i unikać kontaktu. Każdy, kto grał w „Komandosów", wie, o co chodzi. Także tutaj będziemy kierować drużyną silnie zindywidualizowanych postaci, każdego z agentów będzie można wykorzystać do wypełnienia innego rodzaju zadania. Znajdziemy więc np. specjalistów od bezpieczeństwa, inżynierów, łącznościowców, lekarzy itd. Profil każdego z nich określony będzie za pomocą standardowego zestawu parametrów (celność, siła itd.), otrzymają oni także dostosowane do swych umiejętności uzbrojenie. Podczas kolejnych misji cechy te nie będą modyfikowane, uzyskamy natomiast dostęp do nowego sprzętu i uzbrojenia. W sumie przewidziano obecność 21 agentów. Najlepiej pasujący do wykonywanego zadania zostaną automatycznie wybrani po odprawie, podczas kompletowania drużyny. Graczowi zaś pozostanie dobranie im towarzyszy.

Wspólne dla obu gier będą także pewne szczegóły, jak np. doskonale spisujący się znacznik zasięgu wzroku przeciwników (w XXIV wieku także kamer systemów bezpieczeństwa). Znajdziemy także wskaźnik poziomu hałasu, jaki towarzyszy naszym poczynaniom, połączony z oznaczeniem promienia słyszalności (wiadomo więc będzie nie tylko, jak głośno zachowuje się dany komandos, ale także, czy widoczni za ścianą strażnicy zostaną postawieni na nogi, czy też nie).

Jednakże, rzecz jasna, nie będzie to przecież znane i kochane XX–wieczne likwidowanie nazistów przeniesione tylko o czterysta lat w przyszłość. Dostaniemy (przynajmniej taką mam nadzieję) solidną grę osadzoną w realiach Federacji, ze wszystkimi jej rasami, przeciwnikami i dziesiątkami zaawansowanych gadżetów. Scenariusz przewiduje, iż podczas wykonywania kolejnych zadań natrafimy na ślad gigantycznej afery szpiegowskiej z członkami Floty Gwiezdnej w rolach głównych. Jak można się domyślać, będziemy zmuszeni do działania wbrew rozkazom, przeciwko swym niedawnym dowódcom, czasami także staniemy przeciw kolegom z drużyny. Jednym słowem – nic nowego. „Nie ufaj nikomu", „spiskowa teoria dziejów" – sama esencja komputerowej rozrywki.

Grafika, jak widać na screenach obok, będzie raczej klasyczna. Rzut izometryczny, prerenderowane otoczenie, nieduże figurki postaci. Niby najlepiej trzymać się sprawdzonych motywów, jednak z ciekawością obejrzałbym coś na kształt trójwymiarowych „Komandosów". Chociaż może lepiej i nie? Wszakże taką grę bardzo łatwo (naprawdę BARDZO) skopać, więc dodatkowe eksperymenty z interfejsem użytkownika mogłyby wyjść jej bokiem.

STAR TREK: AWAY TEAM powinien trafić do sklepów w pierwszym kwartale przyszłego roku. Jak na razie Activision raczej dotrzymuje terminów, na kolejne spotkanie z kosmicznymi komandosami zapraszam więc w okolicach marca.

Pooh

Activision

już w sprzedaży

do nabycia w sklepach i supermarketach

GRY WOJENNE

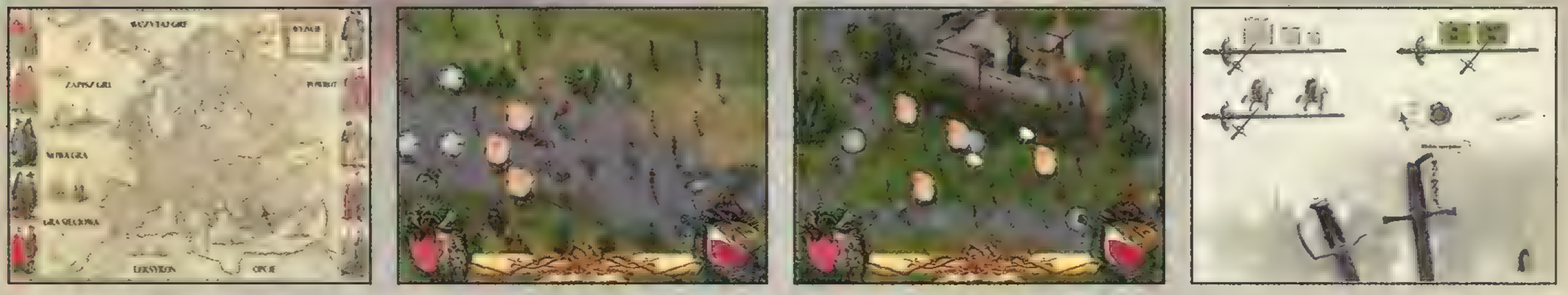
OGNIEM i MIECZEM

NA MOTYWACH FILMU
JERZEGO HOFFMANA

• 25 formacji wojennych •

• 30 dowódców • 10 bitew • gra w Internecie •

• leksykon historyczny •



• komputerowa gra strategiczna •

Produkcja i dystrybucja: Zodiak Jerzy Hoffman Film Production Sp. z o.o. 02-595 Warszawa, ul. Puławska 61,
tel./fax (+48) (22) 845 20 47, (+48) (22) 845 49 86
Sprzedaż: ITI Cinema Sp. z o.o. – partner w dystrybucji, 02-699 Warszawa, ul. Kłobucka 23, tel. (22) 847 94 35, fax (22) 847 94 38

W PRZYGOTOWANIU
AGE OF SAIL 2

Mało ich. A jeśli już pojawiają się na rynku, to zazwyczaj i tak ich jakość pozostawia wiele do życzenia. A przecież ich lądowi pobratymcy prezentują się wcale okazale! O czym mowa? Oczywiście o strategiach morskich! A żeby tak jeszcze zamiast silnika wyposażyć nasz okręt w żagle... Wtedy sytuacja stanie się naprawdę nie do pozazdroszczenia. Doceniajmy więc każdy należący do tej grupy tytuł – to gatunek zagrożony wyginięciem!

We wrześniu AD 1996 miała miejsce premiera AGE OF SAIL – turówki, która rzucała nas w nieprzyjazne czasy epoki galeonów i fregat, gdzie wiatr śwista w olinowaniu, a nieprzystosowane jednostki ludzkie przeciągane są pod kilem. Cztery lata to dla elektronicznej rozrywki cała epoka. Nic więc dziwnego, że nadchodzący sequel będzie się różnił od swego pierwowzoru niczym dzień od nocy. No, może przesadzam – powiedzmy, że raczej jak słoneczny poranek od burego świtu.

Środowisko AOS2 ma być, oczywiście, stuprocentowo 3D. Z jednej strony fajnie – ładne widoczki, przyjemnie wykonane statki, pomyślano nawet o ludzikach uwijających się po pokładzie (aż strach pomyśleć, jak to wpłynie na szybkość działania)! Zresztą, co tu dużo mówić – spójrzcie na screeny obok. Obawiam się trochę, że ze względu na wielkość obrazka po wydrukowaniu możecie nie dostrzec wszystkich szczegółów. Ja jednak patrzę na nie, kiedy wyświetlane są na ekranie komputera, i nawet w niezbyt oszałamiającej rozdzielczości 800X600 wygląda to naprawdę ślicznie. Zwłaszcza te postrzępione i podziurawione żagle!

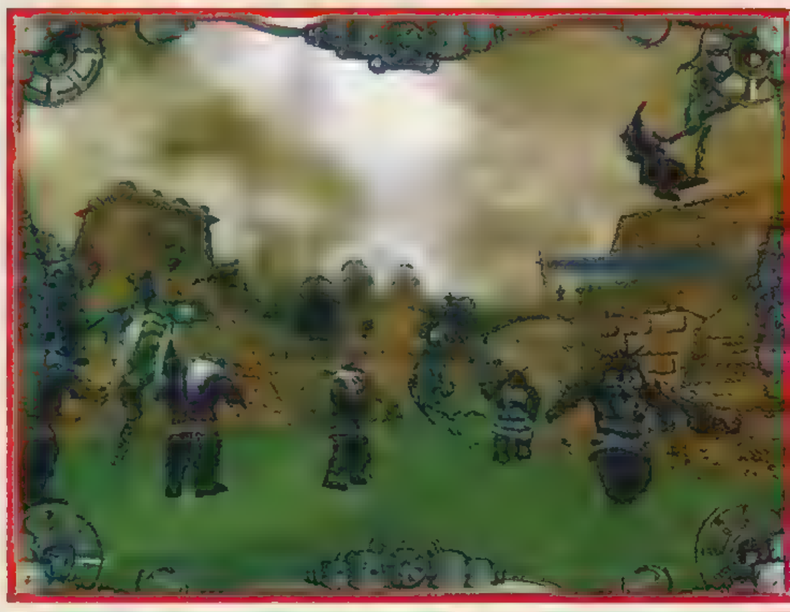
Zobaczymy, jak rozwiązany zostanie problem sterowania. Mam nadzieję, że raczej nie na sposób zręcznościowy – w końcu kręcenie ósemek joystickiem jakoś nie pasuje do majestatycznych olbrzymów, zmagających się np. pod Trafalgarem. Należy się więc raczej spodziewać klasycznego sposobu wydawania poleceń nawigacyjnych. Ciekawe, czy w zależności od rangi naszego dowódcy będziemy musieli na początku opanować także tajniki stawiania żagli, halsowania itp.? Niby to logiczne (przynajmniej w przypadku dowodzenia naprawdę małymi jednostkami), podejrzewam jednak, że

---

Dave Allen, prezes Artifact Entertainment, w kręgach miłośników rolplejów jest postacią legendarną. Niegdyś wraz z grupką pasjonatów stworzył MORDOR. Ten program, mimo swej umownej grafiki, wielu graczy zapewnił dziesiątki bezsennych nocy. Później długo trwały prace nad grą MORDOR 2: INFINITE

WORLDS, która w końcu przerodziła się w DEMISE: RISE OF THE KU'TAN. Została ona przyjęta przez środowisko hardcore'owych rolplejowców entuzjastycznie. Niestety, część fachowych (w tym wypadku słowo to należałoby ująć w cudzysłów) recenzentów nie pojęła ani tej gry, ani rządzących nią zasad. Ukazujące się recenzje świadczyły o tym, że ich autorzy spędzili przy D:ROTK co najwyżej jeden wieczór, a i to chyba jeszcze oglądając telewizję. A tymczasem była to gra tak rozbudowana, że po dwóch–trzech miesiącach zabawy dochodziło się mniej więcej do połowy fabuły. Opinie recenzentów, staromodna grafika, umowność przyjętych rozwiązań spowodowały jednak, że produkt sprzedawał się fatalnie. Tymczasem ludzie z Artifact Entertainmet przygotowywali HORIZONS: EMPIRES OF ISTARIA. Tyle iż w pewnym momencie okazało się, że ani firma, ani jej prezes nie dysponują funduszami na kontynuowanie prac. Allen opublikował więc w Internecie przejmujący list, w którym informował o kłopotach i prosił o wsparcie. I oto niedługo potem, jak w bajce, znaleźli się sponsorzy, którzy zajęli się finansowaniem nowego projektu.

HORIZONS: EMPIRES OF ISTARIA będzie najbardziej rozbudowaną (z tych zrealizowanych do tej pory) grą z gatunku Massive Multiplayer Online Role Play Game, a opowie nam o fantastycznej krainie Istarii, która jest zamieszkiwana przez wiele istot rozumnych – czasem ze sobą współdziałających, a czasem walczących. Oprócz tak standardowych stworzeń, jak: elfy, gobliny, orki, trolle czy olbrzymy, zobaczymy tu również przedstawicieli ras bardzo oryginalnych



na w przedstawicieli 11 narodowości – Duńczyków, Francuzów, Brytyjczyków, Holendrów, Portugalczyków, Hiszpanów, Włochów, Rosjan, Szwedów, Turków i Amerykanów.

twórcy oszczędzą nam aż TAK drobiazgowej symulacji.

W AOS2 znajdziemy około 1 200 historycznych jednostek, należących do 13 rodzajów. Naturalnie, każdy okręt zostanie niezwykle dokładnie zaprojektowany, przewidziano modele składające się nawet z kilkuset wielokątów! Wcielić się będzie można w przedstawicieli 11 narodowości – Duńczyków, Francuzów, Brytyjczyków, Holendrów, Portugalczyków, Hiszpanów, Włochów, Rosjan, Szwedów, Turków i Amerykanów.

Scenariusz obejmuje lata 1775–1820. Weźmiemy więc udział m.in. w wojnie o niepodległość USA, Rewolucji Francuskiej czy też w kampaniach Napoleona. Treść poszczególnych misji ma być klasyczna – ostrzeliwanie wrogich fortów, eskortowanie konwojów czy też blokada morska. Kampania obejmie wszystkie szczeble kariery we flocie: od dowódcy łatwo zatapialnej krypy aż po głównodowodzącego przyzwoitej armady. Zapewne równocześnie będzie zmieniało się sam styl gry – początkowo konieczna będzie precyzyjna kontrola każdego ruchu okrętu, pod koniec kariery zaś ważniejsze będzie podejście strategiczne i umiejętność nadzorowania całej floty.

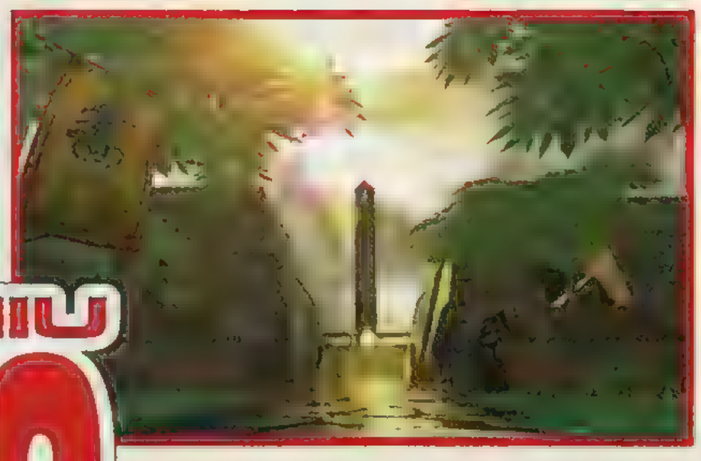
Jak więc widać, w tej chwili pojawia się więcej pytań niż odpowiedzi i trudno przewidzieć ostateczny kształt tej gry. Ale tego typu tytuł bardzo łatwo skrzywdzić – w końcu strategie „żaglowe" należą do mniejszości, brak tu wypróbowanych rozwiązań i każda podejmująca się tego tematu firma skazana jest na metodę prób i błędów. Miejmy jednak nadzieję, iż etap nieudanych pomysłów zostanie zamknięty jeszcze w studiu projektowym, a do naszych rąk trafi dopracowany produkt.

Pooh
Talonsoft

W PRZYGOTOWANIU

HORIZONS

EMPIRES OF ISTARIA

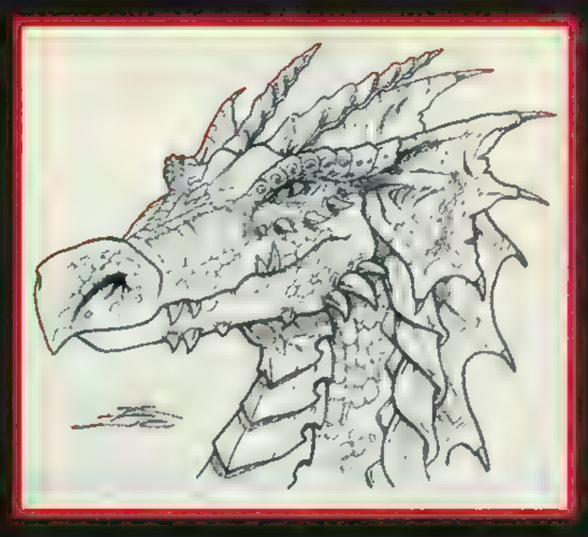


– będzie można wcielić się w wampira, smoka, driadę czy wielkiego insekta. Podobnie jak w EVERQUEST zabawa rozpocznie się od wykreowania postaci bohatera, który swą przygodę rozpocznie jako niedoświadczony nastolatek. Gracz określi jego rasę, charakter, profesję, a od tego zależeć będzie też, gdzie bohater się „urodzi", czyli w którym miejscu postać się pojawi. A mogą to być zarówno surowe i niebezpieczne północne rubieże, pogrążone w wiecznej zimie i skute lodem, jak i parne południowe dżungle. Może to być wielkie miasto Tazoon – centrum religijne i gospodarcze świata, jak i spokojne, rolnicze wschodnie prowincje, przepiękne regiony zajmowane przez uwielbiających podwodne życie Lamurian, może też to być Cliffside – ulubione schronienie wampirów.

Postać prowadzona przez gracza nie będzie jedynie awanturnikiem, włóczącym się po drogach i bezdrożach Istarii wraz z innymi podobnymi do siebie obieżyświatami – w fantastycznej krainie, wykreowanej przez twórców z AE, może czekać na niego życie pełne chwały i zaszczytów. Bowiem bohater będzie mógł zdobyć wysoką pozycję społeczną i tytuły, rządzić poddanymi, a nawet stać się notablem, który ustala własne prawa. Jednak największym awansem dla każdego gracza stanie się przynależność do gildii Ku'tan, zrzeszającej najbardziej biegłych wojowników Imperium i zajmującej się strzeżeniem prawa i porządku. Jeśli bohater zdobędzie wystarczająco dużo doświadczenia i będzie się cieszyć ogromnym prestiżem, to może zostać nawet członkiem Rady Ku'tan, a to da mu władzę wręcz nieograniczoną.

HORIZONS ma być grą opracowaną w całości w 3D, w której walki toczyć się będą w czasie rzeczywistym. Jak zwykle w produkcjach AE, autorzy zwrócą ogromną uwagę na solidne przygotowanie rolplejowej strony programu: mnóstwo umiejętności i zdolności specjalnych (zależnych od zawodu i przynależności rasowej), setki magicznych przedmiotów, ogromna paleta zaklęć. Zakrojone na szeroką skalę beta testy rozpoczną się już w lecie 2001, natomiast premiera planowana jest na Gwiazdkę 2001 lub na wiosnę 2002.

Pacekas
Artifact Entertainment



W PRZYGOTOWANIU

EMPEROR

BATTLE FOR DUNE

Tak jest – wracamy na Arrakis, Pustynną Planetę, przez bywalców zwaną także Diuną. Padyszach Imperator Fryderyk IV, Władca Znanego Wszechświata, został właśnie zamordowany. Do wyścigu o tron stają największe rody Imperium. Największą szansę ma oczywiście najbogatszy. A co przyniesie większą fortunę niż kontrola niewyczerpanego źródła melanżu – mistycznej przyprawy, która daje długowieczność i pozwala na kontrolowanie czasoprzestrzeni podczas podróży międzygwiezdnych?

Z zapowiedzi dość jasno wynika, iż gra E:BFD będzie stanowić rozwinięcie linii DUNE 2 – DUNE 2000. Przyznam, że kiedy dotarło to do mnie – zamarłem. Pierwszy z tych tytułów był przełomowy – w zasadzie od niego wzięły początek wszystkie RTS–y. Drugi... Cóż, może niektórzy pamiętają jeszcze to niesamowite rozczarowanie, jakie przyniosła konfrontacja nieprawdopodobnie napuszonych reklam z przygnębiającą rzeczywistością. Ja osobiście staram się o tym tytule zapomnieć. Wydawało się wtedy, iż Westwood niczego przez tych kilka lat się nie nauczył, że firma jest tylko w stanie kopiować stare pomysły. Skoro więc teraz mamy otrzymać kolejną „kontynuację"... O Boże, tylko nie to! Ja chcę zupełnie nowej gry! Równie klimatycznej i, co chyba ważniejsze, innowacyjnej jak DUNE 2.

W E:BFD ponownie otrzymamy możliwość przejęcia kontroli nad jednym z trzech rodów – Atrydów, Harkonennów lub Ordosów. Jak wiadomo, pierwsi z nich to szlachetni humaniści, decydujący się na otwarty konflikt dopiero w sytuacji bezpośredniego zagrożenia, drudzy reprezentują sobą najniższe ludzkie instynkty, brutalną siłę i totalitarne zapędy, trzeci zaś preferują tajne operacje, niewykrywalne oddziały i jak najmniejszy szum wokół swych przywódców. Poza rodami w grze pojawi się także pięć drugoplanowych grup, z którymi będzie można współdziałać: Fremenów, Tleilaxan, Ix, Sardaukarów oraz korporacja KHOAM.

Cel będzie oczywisty – całkowita eliminacja wrogich rodów z powierzchni Arrakis. Szczegóły scenariusza E:BFD jak na razie pozostają nieznane, twórcy ujawnili jedynie kilka podstawowych informacji. Poszczególne misje będą tworzone w sposób dynamiczny, zależnie od rozwoju kampanii. Teoretycznie więc za każdym razem, kiedy rozpoczniemy grę, będziemy mieli przed sobą inną historię. Podejrzewam jednak, że mimo wszystko należy się spodziewać raczej powtarzającego się układu kilkunastu ścieżek fabularnych niż zupełnie nowych rozwinięć akcji – w końcu byłoby to zbyt czasochłonne do przygotowania. Większość misji rozgrywana będzie, rzecz jasna, na powierzchni Diuny. Nastawić się więc należy na tony piachu, kilometry wydm i odrobinę rozsianych tu i ówdzie zabudowań. Krajobraz będzie ulegał zmianie dopiero wraz ze zbliżaniem się do baz oponentów – pojawi się tam bardziej zróżnicowana infrastruktura, ośrodki przemysłowe czy też podbiegunowe pola lodowe wokół siedziby Ordosów. Ostatni element wzbudza we mnie pewien niepokój – lód na Diunie? To w końcu w jakim okresie toczy się akcja gry? Zapowiedzi podają rok 10190 – ten sam, w którym rozpoczyna się powieść Herberta. Wtedy jednak o jakiejkolwiek wolnej wodzie na powierzchni planety nie było mowy. Cóż – miejmy nadzieję, że scenarzyści nie palną aż TAKIEJ gafy. Na koniec niespodzianka – podczas kampanii kilkakrotnie trafimy także na Kaladan, Giedi Prime czy też Sigmę Draconis – rodzinne planety poszczególnych rodów! Zobaczymy, w jaki sposób taka inwazja zostanie uzasadniona oraz technicznie przeprowadzona – w końcu w tym wszechświecie międzyukładowe wycieczki to zabawa kosztowna i politycznie ryzykowna.

Całość zostanie zrealizowana w środowisku, jakżeby inaczej, stuprocentowo trójwymiarowym. Z obowiązkową swobodną kamerą, dopracowanymi jednostkami i pustynnym krajobrazem (w końcu każde drzewko to dodatkowe obciążenie dla komputera, choć na Diunie taka pustka akurat nie przeszkadza). Przynajmniej czerwie będą teraz wyglądać naturalnie. Miejmy tylko nadzieję, że EMPEROR: BATTLE FOR DUNE okaże się czymś więcej niż starą grą w nowej oprawie. Przekonamy się o tym na początku przyszłego roku.

Pooh
Westwood

KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW

CYWILIZACJA II

PRÓBA CZASU

3 W 1

TRZY GRY W JEDNEJ!

SZUKAJ W SKLEPACH

Gry z serii „Cywilizacja” to jedne z najlepszych gier strategicznych jakie do tej pory ujrzały światło dzienne. Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja II, klasyczna gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na powierzchni naszej planety, druga to Wszechświat Lalande 21185, którego akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych, niezbadanych planetach trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani. Podejmij wyzwanie - stwórz potężne i rozwinięte mocarstwo w każdym z tych odmiennych światów. Wyrusz w podróż w nieznane, by odkryć, a następnie podbić nowe ludy, kultury, dzikie lądy, wielkie kontynenty. Buduj, broń się i atakuj. Zarządzaj swoim światem mądrze i sprawiedliwie, bądź władcą bezwzględnym ale i rozważnym. Stań się częścią historii.

Po raz pierwszy możesz dołączyć do trzymilionowej rzeszy fanów Cywilizacji 2 grając w profesjonalnie przygotowaną polską wersję gry i płacąc jedynie 79 złotych!

DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

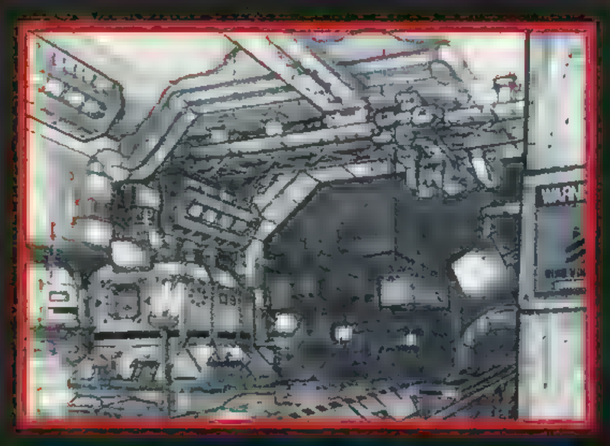
Wersja polska
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

HASBRO Interactive

MICRO PROSE

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

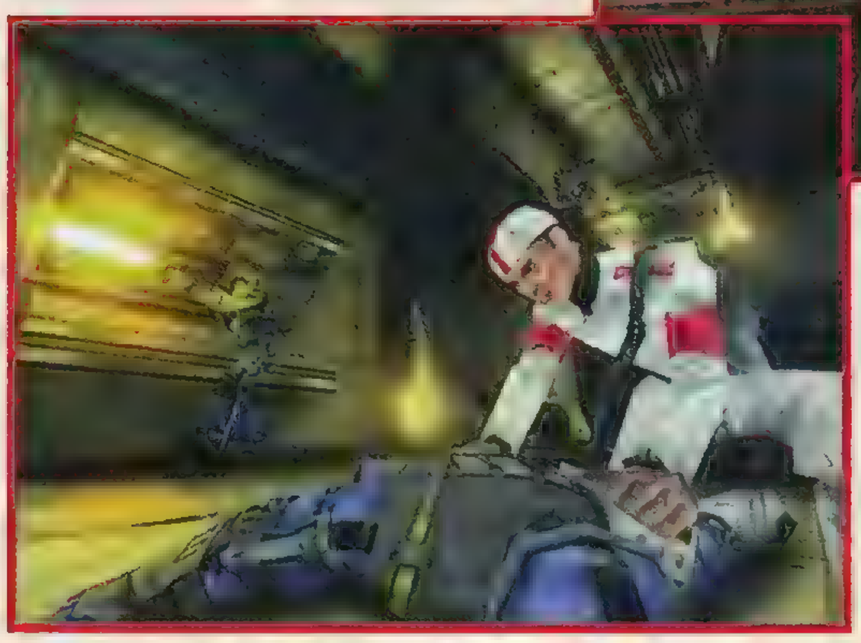
© 1999 Hasbro Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

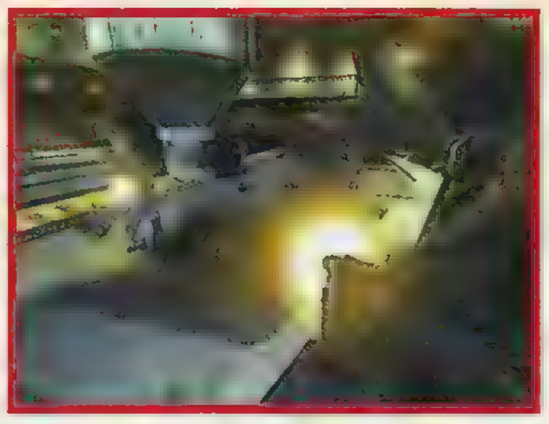


W PRZYGOTOWANIU
RED FACTION

Grupa Volition zasłynęła głównie dzięki grze FREESPACE 2 – jednemu z najlepszych symulatorów kosmicznych wszech czasów. Niestety od czasu tej pamiętnej premiery, nie popełniła w zasadzie żadnego tytułu. Wspominano wprawdzie o fabularnym SUMMONERZE, ale ostatnimi czasy wszelki słuch o nim zaginął. Miast serwowania wieści nt. postępów prac nad swym pierwszym RPG–iem, ludzie z Volition promują RED FACTION – nowy projekt, osadzony w realiach FPP. Lepszy rydz niż nic?

Najlepszy jest rydz, w dodatku polany smakowitym sosem. Wszystko wskazuje na to, że RF będzie dla swego gatunku tym, czym dwa lata temu był rewelacyjny HALF–LIFE. Zacznijmy od wątku fabularnego – nieodzownego elementu najnowszych gier akcji (paradoks?). Jak mogliście przeczytać miesiąc temu w Sserwisie Informacyjnym, akcja gry toczyć będzie się na Marsie, który to w odległej przyszłości stał się dla Niebieskiej Planety czymś w rodzaju Górnego Śląska dla Rzeczpospolitej. Zatrudniani tam przez konsorcjum Ultor górnicy zapadają masowo na tajemniczą chorobę, jednakże ich tyle potężny, co chciwy pracodawca nie ma zamiaru im pomagać. Na Marsie wybucha wielka rebelia, w którą oczywiście zamieszany zostajesz Ty, Graczu – tym razem jako najemnik o imieniu Parker. W wyniku niefortunnego zbiegu okoliczności (szczegółów dowiemy się, gdy tylko otrzymamy pełną wersję gry), osobnik ten staje się na Marsie persona non grata i wszyscy możni tej planety kombinują, jak się go pozbyć. To, czemu sprawy przyjęły tak nieprzyjemny obrót, wyjdzie oczywiście w trakcie przechodzenia przeszło 20 poziomów, w których zamknięta zostanie cała opowieść. Ludzie z Voliton obiecują, że fabuła RF będzie najlepsza w swojej klasie – w końcu opracowuje ją zawodowy scenarzysta.





Cechą najbardziej charakterystyczną tej gry będzie zapewne jej engine i jego niesamowite możliwości. Jego główna właściwość – tzw. Geo–Mod – umożliwi ingerencję grającego w wygląd otoczenia. W ukazujących się dotychczas grach FPP wystrzelone pociski zostawiały na ścianach pewne ślady, które jednak po jakimś czasie znikały. Tutaj, za pomocą co potężniejszych giwer, będzie można niszczyć pewne fragmenty otoczenia. Zapytacie zapewne, dlaczego modyfikacjom będzie mógł ulec tylko pewien procent środowiska gry. Odpowiedź na to jest tyleż prosta, co logiczna – np. stalowe lub żelbetowe konstrukcje mają to do siebie, że są raczej trwałe, więc nie ma co marzyć, że da się je zdezintegrować za pomocą zwykłej pukawki. Rozwalać będzie można za to różnego rodzaju drzwi, ceglane ściany, konstrukcje drewniane. Warto jednak wspomnieć o tym, że nawet jeśli czegoś nie uda się rozwalić, to trafiona rzecz (np. ciężkie, stalowe drzwi) zostanie malowniczo pogięta. Z racji tego, że m.in. właśnie na potrzeby technologii Geo–Mod programiści z Volition opracowali całkowicie nowy engine, nie powinniśmy się obawiać, iż informacje zawarte w powyższych akapicie były li tylko czczą gadaniną, wynikającą z lektury materiałów prasowych.

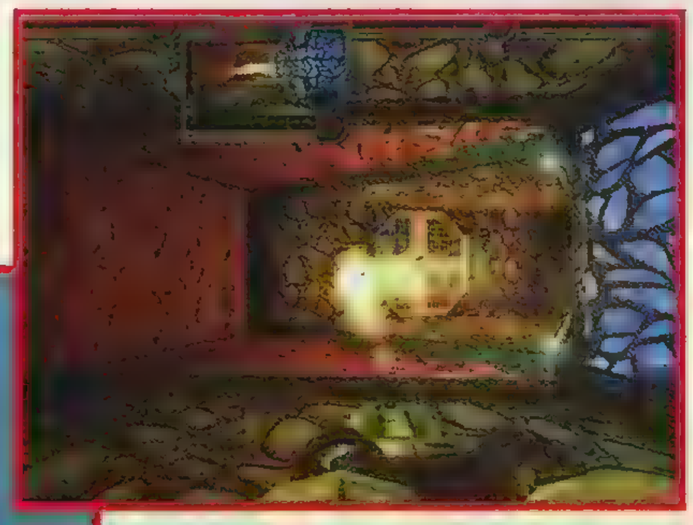
W grze dostępnych będzie 15 rodzajów broni, z czego większość z nich owiana jest jeszcze mgłą tajemnicy. Wiemy jednakże, że na potrzeby Geo–Mod giwery będą nieco „dopakowane" w stosunku do swych znanych z prawdziwego świata odpowiedników. Dobrym przykładem jest tu chyba zwykły pistolet, który strzelać będzie amunicją 12 mm. Jeśli nic Wam to nie mówi, pozwólcie, że przypomnę, iż standardowy pistolet korzysta z reguły z amunicji 9 mm, zaś rzeczona „dwunastka" zarezerwowana jest raczej dla broni długiej... No cóż, w końcu gry komputerowe to fikcja, więc nie będziemy przeżywać potężnego odrzutu (i późniejszego bólu ramienia:) przy strzale. Większość broni będzie miała oczywiście alternatywny tryb działania – w tej materii fantazja developerów zwykła nie mieć żadnych granic.

Podczas 20 misji przyjdzie nam odwiedzić wiele naziemnych i podziemnych instalacji Marsa. Parker będzie mógł korzystać z rozstawionych tu i ówdzie wieżyczek strzelniczych (w końcu akcja gry będzie toczyć się podczas wielkiej rebelii), a nawet – z sześciu uzbrojonych po zęby pojazdów. Jak na razie autorzy RF wspominali o jeepie, transporterze opancerzonym oraz o wielkiej maszynie wiertniczej, inspirowanej ponoć filmem „Total Recall". Czego chcieć więcej? Benzyny...

Anzelmo von Dirt
Volition / THQ

W PRZYGOTOWANIU
X-COM ALLIANCE

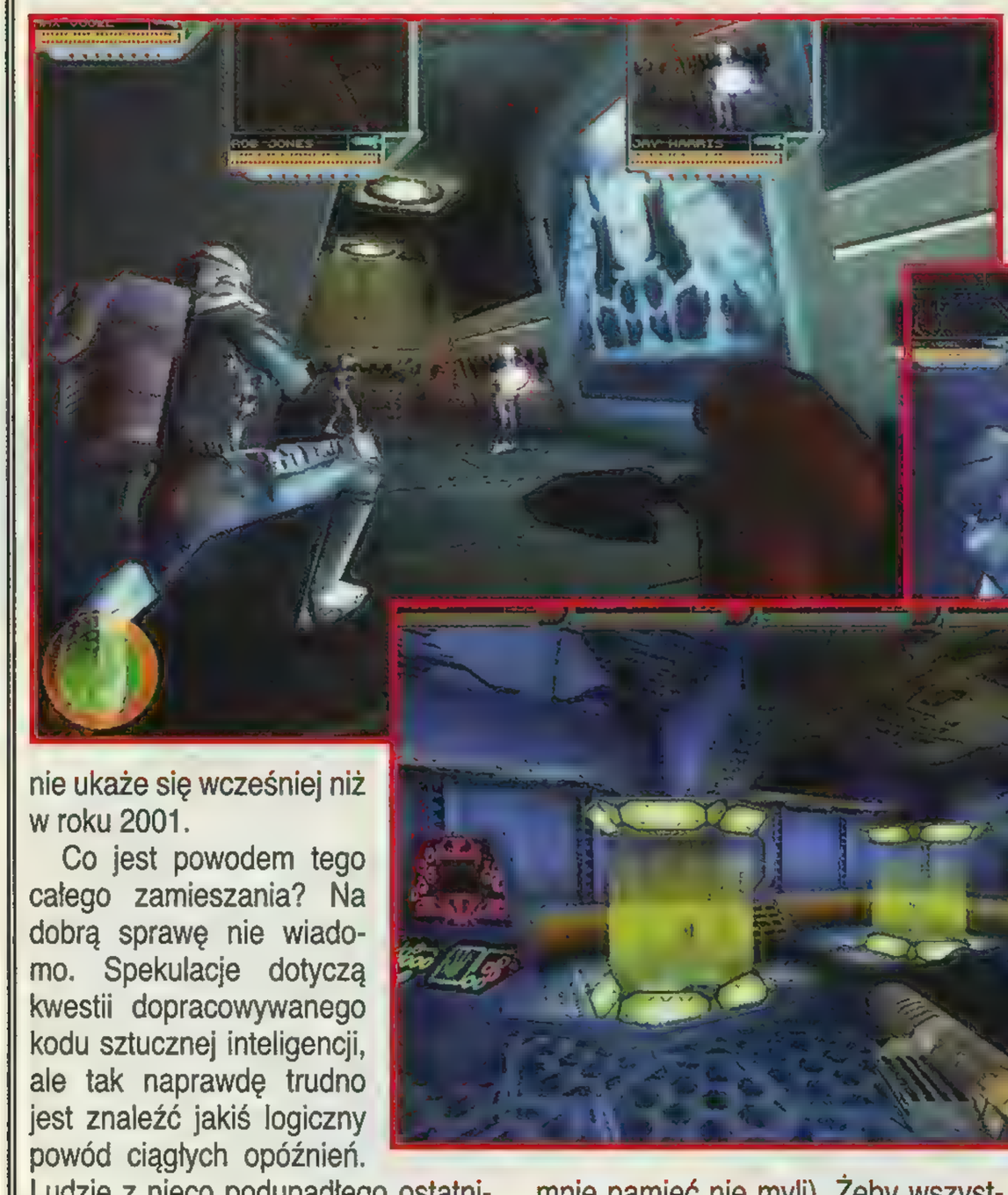
X–COM ALLIANCE narobił sporo szumu w roku 1998, kiedy to firma MicroProse po raz pierwszy zapowiedziała wydanie nowej części serii X–COM/UFO: ENEMY UNKNOWN. Gra wykorzystywać miała engine UNREALA, dzięki któremu miała brzmieć i wyglądać cudownie. Późniejsze wieści o X–COM ALLIANCE były już znacznie mnie optymistyczne. Premierę programu przekładano na coraz odleglejsze terminy, aż w końcu ustalono, że ukaże się w listopadzie 2000 roku. Kilka dni później przedstawiciel wydawcy produktów MicroProse, czyli firmy Hasbro Interactive, zapowiedział, że ALLIANCE nie ukaże się wcześniej niż w roku 2001.



Co jest powodem tego całego zamieszania? Na dobrą sprawę nie wiadomo. Spekulacje dotyczą kwestii dopracowywanego kodu sztucznej inteligencji, ale tak naprawdę trudno jest znaleźć jakiś logiczny powód ciągłych opóźnień. Ludzie z nieco podupadłego ostatnimi czasy MicroProse pracują na gotowym kodzie (gra przeszła już stadium dopracowywania szczegółów związanych z przeniesieniem X–COM na engine UNREAL TOURNAMENT) i mają już przecież jakieś tam doświadczenie w robieniu gier komputerowych. Z drugiej strony, flagowym produktem MicroProse stał się – będący już na ukończeniu – MECHWARRIOR 4 i wszystko wskazuje na to, że gros pracowników firmy przeniesione zostało do prac nad tym właśnie tytułem.

Istotnym powodem opóźnień X–COM ALLIANCE może być fakt, że MicroProse wybrał sobie wyjątkowo trudny temat na grę. Przypomnijmy. Akcja ALLIANCE rozpoczyna się krótko po wydarzeniach z APOCALYPSE. Gracz, jako szef czteroosobowego oddziału X–Com, udaje się w miejsce, gdzie jeszcze kiedyś stała dumna baza Obcych (Cydonian, jeśli mnie pamięć nie myli). Żeby wszystko było jasne, ma miejsce wielka katastrofa i wesoły kwartet (wraz ze swym pojazdem, będącym oczywiście szczytem myśli technologicznej ludzkości) zostaje przeniesiony milion lat świetlnych w kosmos – w sam środek wojny pomiędzy dwoma obcymi rasami. Jedna strona konfliktu to nasi starzy znajomi (w końcu wyrzynaliśmy ich przez ostatnie kilka lat), ich przeciwnikami są zaś Ascidianie – tacy sobie „dobrzy" alieni. Ziemianie z X–Com postanawiają przyłączyć się do Ascidian, aby wspólnymi siłami rozwalić cywilizację Cydonian. Tyle historii. Reszta gry to czysta jatka.

Dlaczego jest to trudny temat na grę? X–COM rozgrywany będzie w kosmosie, w 15 misjach, podczas których przyjdzie odwiedzić kilkanaście różnych planet. Opracowanie kilkunastu całkowicie odmiennych ekosystemów, z innymi prawami fizycznymi itp., instalacji kosmitów, ich miast i sprzętu to już samo w sobie trudne zadanie, a to przecież jeszcze nie wszystko. Jednym z głównym zamierzeń ludzi z MicroProse było oddanie klimatu poprzednich części UFO – czyli klimatu zagrożenia i totalnej niepewności najbliższej przyszłości (hej). Dodajmy, że na szczególną próbę zostanie w X–COM ALLIANCE wystawiona sztuczna inteligencja – zarówno przeciwników, jak i naszych sojuszników. Jak zostało powiedziane, w ALLIANCE gracz wcieli się w dowódcę oddziału ds. zwalczania „zagrożenia z kosmosu". Z racji tego, iż „nowy" X–COM ma być grą akcji, niezbędne jest opracowanie takich skryptów zachowań postaci, by podopieczni gracza nie dali się bezmyślnie wypatroszyć, kiedy ten nie będzie sprawował nad nimi kontroli. Przedstawiciel Hasbro Interactive podkreślał, że – prócz strzelaniny – główną atrakcją gry będzie taktyczne planowane na poziomie jednego oddziału. Komputerowi żołnierze powinni umieć korzystać z kwarcowych mózgów...



Do tego wszystkiego ludzie z MicroProse pragną dodać wątek strategiczny – w ALLIANCE możliwe będzie przetwarzanie technologii Obcych i adaptowanie niektórych wynalazków do swych potrzeb. Nie ma w tym nic odkrywczego (w końcu w poprzednich grach z serii też można było to robić i tam też był to ważny fragment całości), jednakże dopasowanie go do realiów rozbudowanego FPS może okazać się karkołomnym przedsięwzięciem. Zobaczymy w przyszłym roku.

Anzelmo von Dirt
MicroProse/Hasbro Interactive

W PRZYGOTOWANIU LOOSE CANNON

Pierwszą i najważniejszą rzeczą, którą trzeba wiedzieć o LOOSE CANNON, jest to, że jej autorem jest Tony Zurovec – gość, który stworzył CRUSADER: NO REMORSE. Ostatnio Zurovec przeniósł się z wiecznie plajtującego Origina do młodej grupy autorskiej Digital Anvil – tej samej, w której działa Chris Roberts (respekt! respekt!)! I to właśnie dzięki nim ma powstać jedna z lepiej zapowiadających się gier akcji. Produkt Digital Anvil wydany ma zostać przez Microsoft, zaś całość ma ujrzeć światło dzienne w najbliższym roku. Jeśli próbować znaleźć miejsce dla LOOSE CANNON na drabinie dziejowej gier komputerowych, należałoby umieścić ją najbliżej... No właśnie! Główny problem z nią polega na tym, że trudno jest ją zaszufladkować. Równie istotny ma być tu bowiem wątek symulatora jazdy samochodem, jak i element szybkiego opróżniania magazynków dymiącej giwery. Problem? Chyba jednak nie. Czyżby szykowała się nowa jakość?

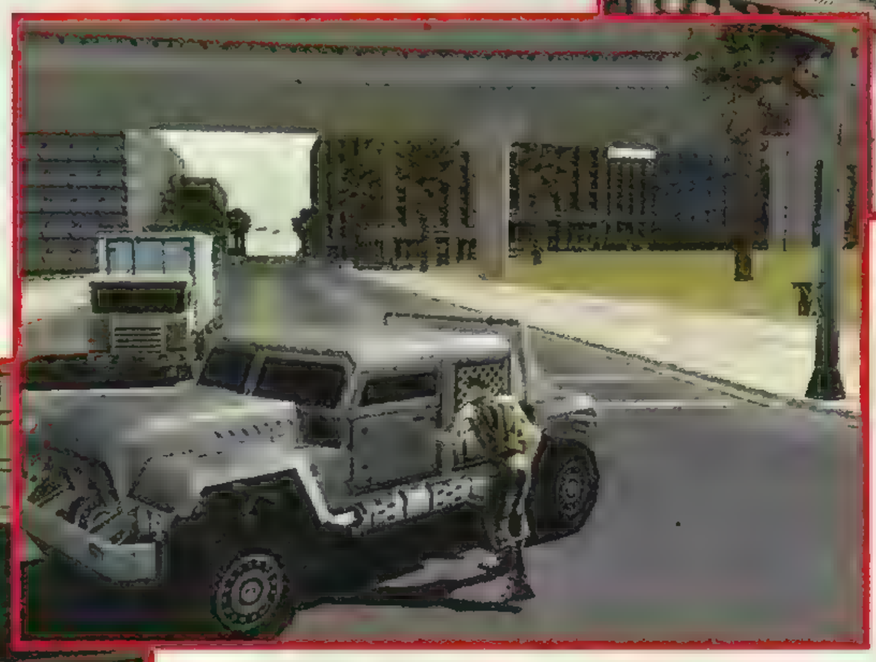
Najnowsza gra Zuroveca rzuci nas gdzieś w XXI wiek, na tereny USA. LC ma bardzo ponurą wizję przyszłości... Wielkie metropolie przeżywają swą agonię. Miastami rządzą gangi, każdy nosi przy sobie jakąś giwerę, zaś ogólna agresja osiągnęła apogeum. Wcielić się przyjdzie w napakowanego najemnika Ashe'a, który poprzysiągł sobie wytropienie najpotężniejszego przestępcy przyszłości – Bishopa. Historia jest zatem prosta jak lufa strzelby, ciekawiej robi się, gdy przyjdzie pomówić o szczegółach rozgrywki. Podczas polowania Bish(k)op(t)a przyjdzie nam odwiedzić 9 wiernie odtworzonych miast USA: San Francisco, Los Angeles, Sacramento, Houston, Dallas, Austin, Nowy York, (Irving) Waszyngton oraz Filadelfię. Właśnie ten etap produkcji gry zajął ludziom z Digital Anvil najwięcej czasu. Ambicją Zuroveca było bowiem wierne odtworzenie każdej z tych metropolii. Z racji tego, iż wydaniem gry zajmie się Microsoft, nie ma co obawiać się, iż rzeczone ośrodki nie będą podobne do swych pierwowzorów (vide MIDTOWN MADNESS w NSS '84).

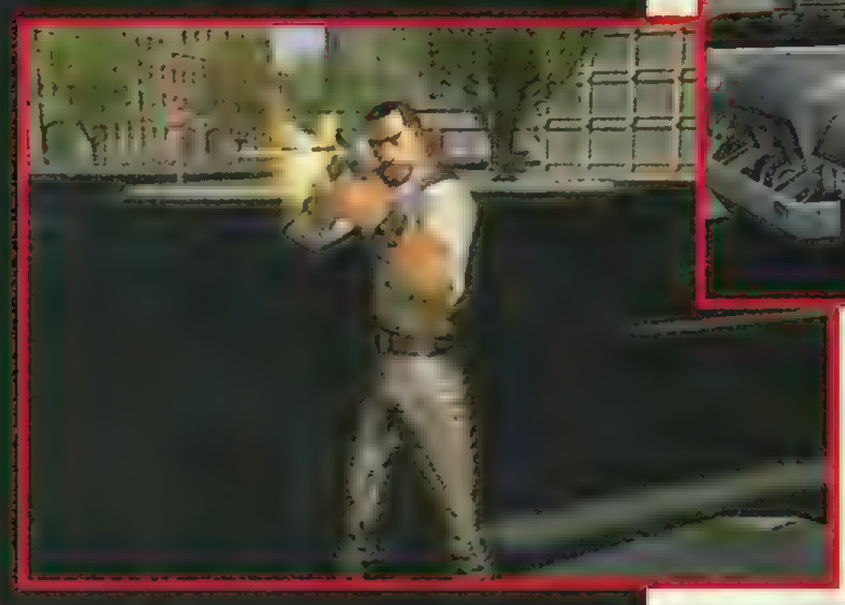
Oczywiście, nie sam wygląd miast zadecyduje o klasie LC. Autorzy obiecują ogromną swobodę działania gracza. Rozgrywka obserwowana będzie z perspektywy trzeciej osoby, co w tym przypadku wydaje się bardzo dobrym pomysłem. Do naszej dyspozycji będzie 15 diametralnie różniących się od siebie parametrami samochodów, za pomocą których będziemy mogli przemieszczać się po metropoliach. Przydatne będą także i zręczne nóżki. Ashe będzie mógł w każdej chwili opuścić zajmowany wózek, aby móc uskuteczniać swą misję na piechotę. Gdy najemnik nie będzie akurat prowadził samochodu, będzie mógł zachowywać się jak każda szanująca się postać gry TPP – zatem skakanie, bieganie i przewroty na boki będą dość często używanymi funkcjami. Nie jestem pewien, jednakże wnioskuję, że to właśnie w „pieszym" trybie LC pokaże swą klasę.

Przeciwnicy (i to zarówno ci zwykli, jak i zmotoryzowani) charakteryzować się będą wysoką inteligencją, więc warto jest przyszykować się na sporą dawkę bólu (ale też i satysfakcji). Jeśli wierzyć słowom Zuroveca, nasi wrogowie nauczą się komunikować i współpracować ze sobą. Gdy zaczniemy do nich strzelać, nie będą bezmyślnie czekali na śmierć. W zależności od stosunku sił przegrupują się, aby przeprowadzić kontrofensywę lub znajdą wpierw jakieś bezpieczne schronienie, aby później... Ruszyć naszym tropem.

Czy zwierzyna okażę się myśliwym? Czy zły „Biskup" zostanie złapany? Czy Ashe okryty zostanie wiekuistą chwałą? Odpowiedź na te wszystkie pytania otrzymamy na początku przyszłego roku. O ile świat się ostoi...

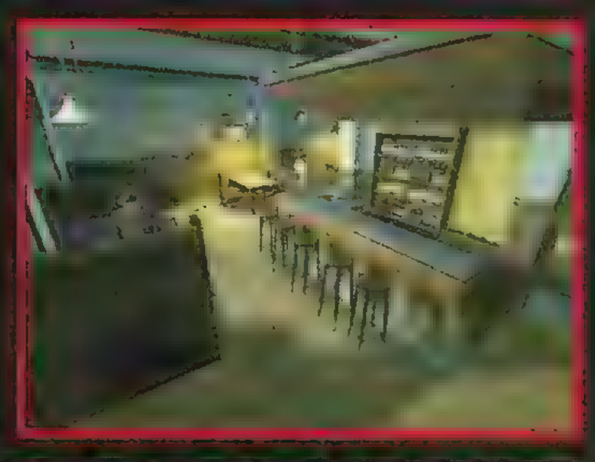
Anzelmo von Dirt
Digital Anvil / Microsoft





W PRZYGOTOWANIU

MAFIA



Wprawdzie ten rasowy action adventure TPP pojawi się dopiero w II kwartale przyszłego roku, ale już teraz widać jego ogromny potencjał. MAFIA wykorzystuje zmodyfikowany kod HIDDEN AND DANGEROUS i trudno było chyba o bardziej trafną decyzję, gdyż już debiutanckie dzieło Illusion dawało nam ogromną swobodę działania, a w nim wszystko brzmiało i wyglądało nader zacnie. Tutaj granice zostaną zatarte. Teren gry zajmować będzie – w przeliczeniu – jakieś 12 mil kwadratowych (to naprawdę dużo) fikcyjnego miasta USA lat 30. naszego stulecia. Stworzenie przez autorów

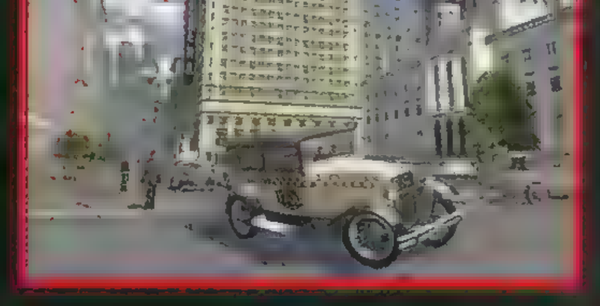
nieistniejącego na żadnej mapie miasta Lost Heaven otworzyło nowe możliwości. Mimo iż takie rzeczy jak rozkład ulic czy rozstawienie budynków zostały wyssane z palca, developerzy zapewniają, że całość będzie sprawiała wrażenie realistycznej. W LH znajdą się bowiem autentyczne, pochodzące z różnych metropolii, budowle z lat 30., a w życie wprowadzone zostaną dawno zapomniane projekty i szkice architektoniczne – goście z Illusion popuścili wodze fantazji. Podobno budynki wykonane zostały z największą dbałością o szczegóły. Graficy skupili się nie tylko na jakości tekstur, równie istotne były także wszystkie te zakrzywienia światła, cienie oraz powierzchnie lustrzane. Efekt widać na obrazkach. Jest czysty jak śnieg.

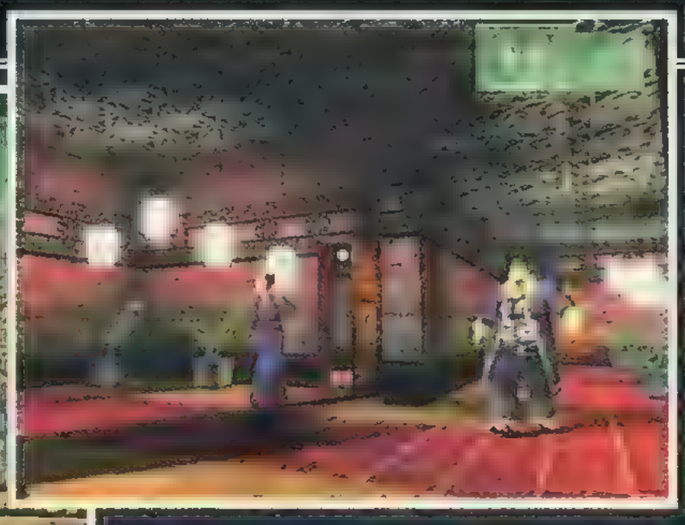
Engine LS3D to kawał dobrej roboty, trzeba go tylko wykorzystać. Prócz realistycznych plenerów i wnętrz uroku MAFII dodadzą z pewnością występujące w tej grze postacie. Te będą dzielić się na trzy grupy. Spotkacie członków mafii – będą oni mieli niebagatelny wpływ na kolejne wydarzenia, dojdzie też do Waszej interakcji z policją – jej roli chyba tłumaczyć nikomu nie trzeba. Poza tym dodać też trzeba statystów, zwykłych mieszczan, którzy spokojnie (?) wieść będą swą egzystencję, ale mogą też stać się potencjalnymi donosicielami albo żołnierzami Rodziny. Wydaje mi się, że na tym właśnie polegać będzie urok MAFII – z racji swego ogromnego realizmu ta gra będzie nieobliczalna! Każda postać, jaka się pojawi, będzie mieć swój własny charakter, a co za tym idzie – będzie poruszała się w charakterystyczny dla siebie sposób, a jej mimika (twarze też będą animowane – tak jak w MAX PAYNE) będzie niepowtarzalna... Standardem są także falujące ubrania. Wiecie, jak gangster przemieszcza się po mieście? No właśnie, na ogół siedząc w samochodzie, a tych będzie około 60 – od luksusowych limuzyn do zwykłych ciężarówek. Ich fizyka ma być podobno najlepiej dopracowana ze wszystkich dostępnych w grach. Duży nacisk położono na odwzorowanie stłuczek – tak, aby wyglądały one lepiej niż w chociażby DRIVERZE. Aby jazda samochodem nie stała się tak brutalna jak w GTA czy CARMAGEDDONIE, autorzy planują wprowadzenie pewnych utrudnień. Po pierwsze, policja strzegąca ruchu. Po drugie, nie wolno zapominać, że akcja MAFII rozgrywać będzie się w latach 30., a samochody miały wtedy to do siebie, że nie były zbyt trwałe – mogły wybuchać szybko i gwałtownie. Jeżeli nie będzie odpowiadał Wam taki sposób jazdy, zawsze będziecie mogli przesiąść się na tramwaj albo przejść się na piechotę.

W grze dostępna będzie cała gama uzbrojenia z epoki, a także i kilka dodatkowych atrakcji, jak beta wersja karabinu snajperskiego. Te „argumenty" zapewne ułatwią wykonywanie tych wszystkich zadań, jakie zlecać będzie boss, don Salieri. A kiedy już będę silniejszy, strącę tego pierdziela z mafijnego tronu i sam zostanę mistrzem. Już nie mogę się doczekać, kiedy w tym mieście pojawi się prawdziwa mafia, a nie jakieś tam łyse pały z bejsbolami.

Anzelmo von Dirt

Illusion Softworks /Take2





wić się trzema rodzajami broni palnej – standardową „czterdziestką-piątką", wyciszoną berettą oraz klasycznym obrzynem. Przyznam, że nieźle je zrealizowano. Po pierwsze – pełen realizm. Pistolety są skuteczne jedynie na niezbyt duży dystans, próba likwidowania w ten sposób przeciwnika zdybanego na drugim krańcu ulicy nie ma większego sensu. Po drugie – patrz, gdzie celujesz! Klatkę piersiową można sobie odpuścić, nogi są dobre tylko w celu opóźnienia pościgu. Liczy się głowa. Trafiasz – wygrywasz. W przeciwnym wypadku nawet cały magazynek może nie wystarczyć (w końcu przestępcy nie idioci, kamizelki kuloodporne znają nie od dziś), a każdy okrzyk alarmowy natychmiast stawia na nogi całą okolicę. Ostatni wniosek – kieszenie nie są z gumy. W większości gier cała dostępna broń pojawiała się w zasadzie „znikąd", w cudowny sposób materializując się w dłoniach bohatera. W tym wypadku – nic z tego. Każda spluwa ma swoje miejsce, jeśli niedostępny jest przysłowiowy futerał na skrzypce, może nie być sposobności ukrycia arsenału. Ja na przykład nieświadomie wyposażyłem swego zamachowca w obrzyna. Przeszedł ulicą zaledwie kilka kroków – kto jak kto, ale ochroniarze bossów mafii potrafią rozpoznać „niebezpieczne narzędzie" na kilometr. I na dodatek świetnie strzelają.

Niewątpliwie mocny punkt tej gry to postacie. Przewidziano występy około 80 rodzajów NPC, każdy z nich zostanie oczywiście doskonale wymodelowany i wyposażony we własną pseudoosobowość. Może „osobowość" w tego rodzaju grze brzmi dziwnie (w końcu to nie przygodówka ani RPG), jednak jest jak najbardziej na miejscu. W końcu spotkamy tu zarówno czujnych ochroniarzy, znudzonych policjantów, ciut nonszalanc-

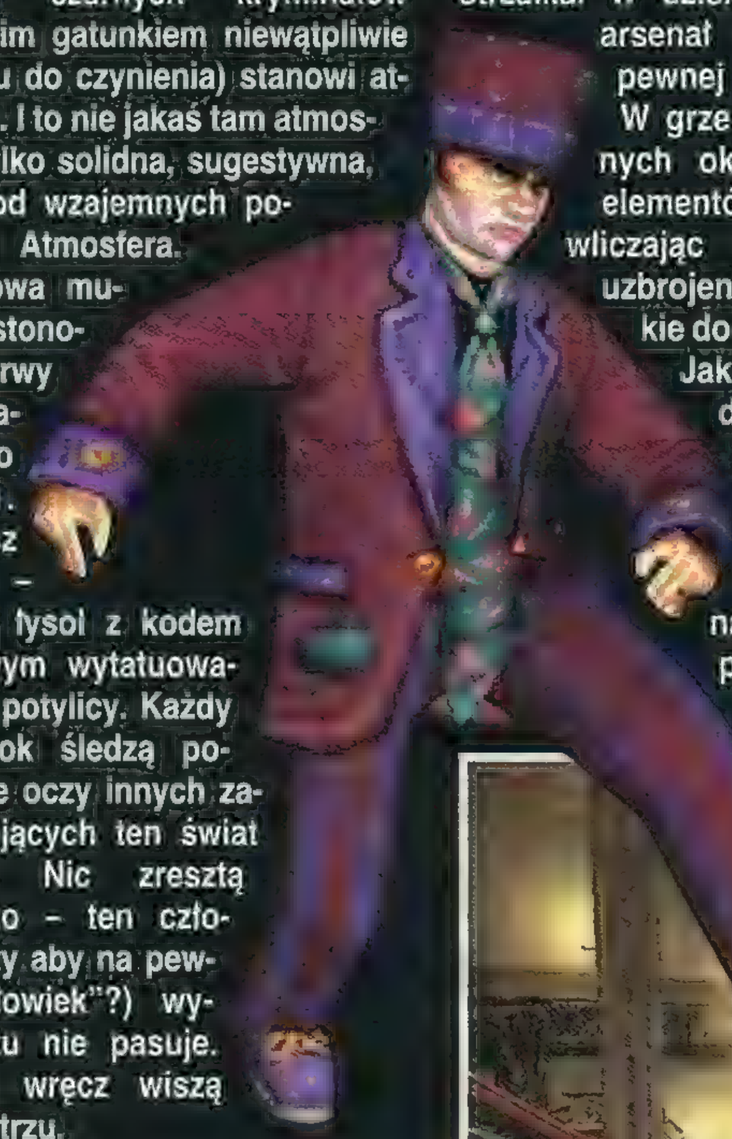
(tzn. wtedy, gdy wbijesz już sobie w pamięć, gdzie kto stoi w promieniu przynajmniej dwu przecznic), czas na przystąpienie do działania. W tym momencie czas zwija się w kłębuszek, adrenalina strzela w tętnice, a ręce nerwowo błądzą po klawiaturze w poszukiwaniu odpowiednich przycisków (no, chyba że układ przycisków opanowałeś już wcześniej). Od tej chwili każdy, nawet najmniejszy ruch musi być dokładnie przemyślany, zaplanowany i błyskawicznie wykonany. Inaczej można zwijać manatki i zgłosić się w kostnicy.

No dobra, przejdźmy wreszcie do rzeczy. Jak wiadomo, celem gry jest eliminacja najróżniejszych niewygodnych person, za każdym razem wskazywanych przez tajemniczą organizację, która kontaktuje się z Tobą za pośrednictwem przenośnego komputera. Kiedyś do wykonania takiego zadania wystarczał nóż, trucizna, ewentualnie zatruta strzałka. W dzisiejszych czasach arsenał mordercy uległ pewnej rozbudowie. W grze ma być dostępnych około 50 różnych elementów ekwipunku, wliczając w to zarówno uzbrojenie, jak też i wszelkie dodatkowe gadżety. Jak ostatecznie będzie wyglądać zbrojownia H–C47, tego jeszcze nie wiadomo, przekonamy się dopiero po premierze. W obecnie dostępnej wersji skorzystać można tylko z kilku najniezbędniejszych zabawek.

KONCERT NA FORTEPIAN I SKRZYPCE

Niewątpliwie pierwsze skrzypce grać będzie struna fortepianowa. To eleganckie i, co ważniejsze, ciche narzędzie we wprawnych rękach doprowadzi do bezdechu nawet największego twardziela. Po naciśnięciu „spustu" bohater wyciąga przed siebie ręce z morderczym narzędziem. Następnie należy bezszelestnie zbliżyć się do ofiary i zwolnić przycisk. Hop na szyję, krótka szamotanina – koniec zabawy. Teraz już tylko przeszukać zwłoki, ewentualnie przywłaszczyć sobie ubranie i ukryć ciało. No, można jeszcze ewentualnie zlikwidować niepotrzebnych świadków – tylko szybko, zanim zaalarmują strażników!

Jeśli nie można nawiązać aż tak intymnego kontaktu, zawsze warto spróbować zabawy na odległość. Miałem okazję poba-



W HITMAN – CODENAME 47 wcielasz się w postać... No właśnie – kogo? Sam bohater nie zna odpowiedzi na to pytanie. My zresztą też nie. Istnieje jednak szansa, iż dowiemy się już przy końcu scenariusza. Aby jednak do tego doszło, należy wykonać kilka zleceń. Nic wielkiego, chodzi jedynie o likwidację kilkunastu osób. Zgadza się – jesteś płatnym mordercą.

NASTRÓJ

Istotę czarnych kryminałów (a z takim gatunkiem niewątpliwie mamy tu do czynienia) stanowi atmosfera. I to nie jakaś tam atmosferka, tylko solidna, sugestywna, ciężka od wzajemnych podejrzeń Atmosfera. Nastrojowa muzyka, stonowane barwy przedstawionego świata. I nasz bohater – potężny tysol z kodem kreskowym wytatuowanym na potylicy. Każdy jego krok śledzą podejrzliwe oczy innych zamieszkujących ten świat postaci. Nic zresztą dziwnego – ten człowiek (czy aby na pewno „człowiek"?) wyraźnie tu nie pasuje. Kłopoty wręcz wiszą w powietrzu.

Akcja, przynajmniej początkowo, jest raczej niespieszna. Po rozpoczęciu każdej misji czas płynie powoli, można spokojnie przejść się po okolicy, zbadać otoczenie, ustalić położenie wszystkich celów. Dopiero po przyzwoitym rekonesansie

Na 5 minut przed premierą:

HITMAN – CODENAME 47

Nie wiesz, kim jesteś. Nie znasz swoich rodziców. Nie pamiętasz dzieciństwa. Od zawsze po prostu byłeś. Egzystujesz na peryferiach społeczeństwa Nikt się Tobą nie interesuje, Ty także nie zdradzasz instynktów stadnych. Tylko co pewien czas przez Twój laptop nadchodzi nowe zlecenie. Ktoś musi zginąć.

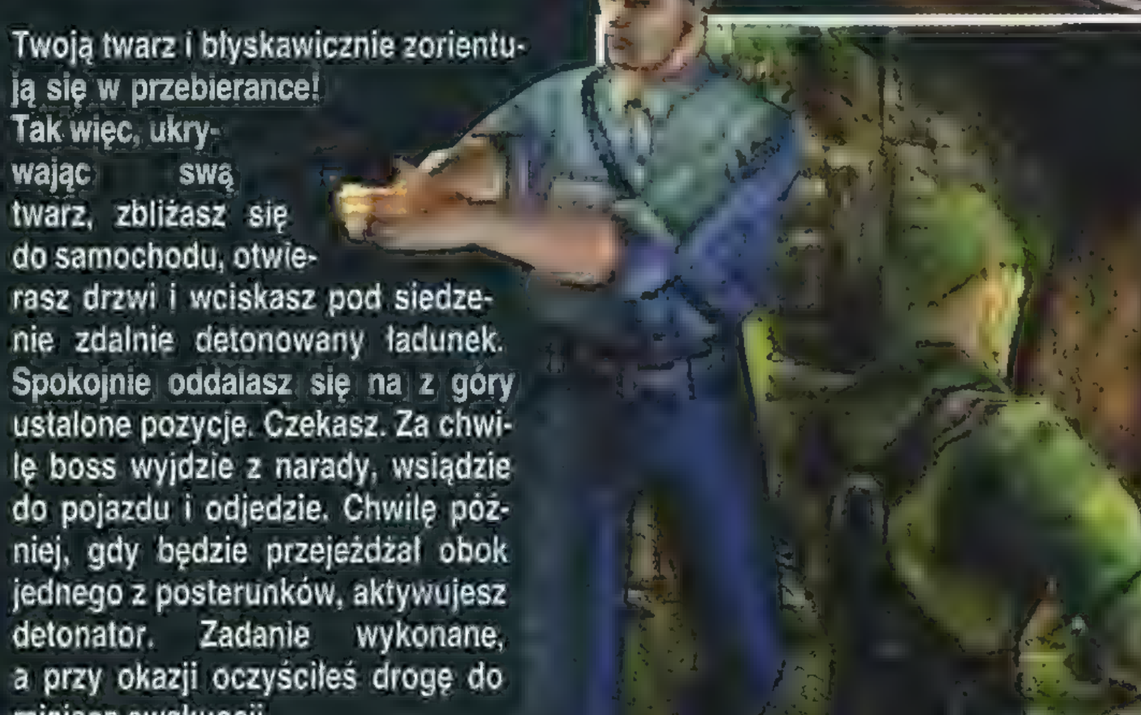
kich „żołnierzu" mafii, jak i niewinnych przechodniów. Każda z tych grup znacząco będzie się różnić od pozostałych. Niektóre postacie będą nerwowo reagować na każdy szelest czy też dziwne zachowanie. Skupiony przeciwnik bez trudu zapamięta Twą twarz i gdy uświadomi sobie, że zbyt długo kręcisz się w pobliżu, może delikatnie zasugerować, abyś się oddalił. No, chyba że preferuje schemat

„najpierw strzelaj, potem zadawaj pytania"...

KILL HIM!

Sposób gry najlepiej zilustruję, opisując sposób przejścia jednego z poziomów. Masz zlikwidować szefa triady, który przybył na tajne spotkanie do obserwowanej przez Ciebie restauracji. Właśnie wysiadł z limuzyny i wszedł do budynku. Rozglądasz się po okolicy – marnie. W najbliższym sąsiedztwie widać pięciu–sześciu uzbrojonych po zęby strażników, nawet spokojne przejście obok nich może się okazać zbyt ryzykowne. Ale uwaga! Właśnie kierowca gangstera oddalił się na chwilę „za potrzebą". Sprawnie zachodzisz go od tyłu, struna na szyję, ciało do kanalizacji. Teraz spokojnie zakładasz jego ciuchy i podchodzisz do samochodu. Jeżeli wcześniej szwendałeś się obok ochroniarzy, miej się na baczności – zapamiętali już Twoją twarz i błyskawicznie zorientują się w przebierance! Tak więc, ukrywając swą twarz, zbliżasz się do samochodu, otwierasz drzwi i wciskasz pod siedzenie zdalnie detonowany ładunek. Spokojnie oddalasz się na z góry ustalone pozycje. Czekasz. Za chwilę boss wyjdzie z narady, wsiądzie do pojazdu i odjedzie. Chwilę później, gdy będzie przejeżdżał obok jednego z posterunków, aktywujesz detonator. Zadanie wykonane, a przy okazji oczyściłeś drogę do miejsca ewakuacji.

Brzmi to dość banalnie, ale mogę zapewnić – wcale takie nie jest. Początkowo oczywiście próbowałem działać bardziej bezpośrednio – śmierć gwarantowana w kilka sekund. A wystarczyło chwilę poczekać i pozwolić sprawom przybrać własny obrót... Później ponownie byłem zbyt niecierpliwy, szef co prawda ginął, ale eksplozja ściągała w to miejsce gromadkę cokolwiek podenerwowanych oprychów. Dopiero zdetonowanie limuzyny metr od nich załatwiało sprawę. Jak więc widać, praca zawodowego mordercy to przede wszystkim czekanie, czekanie i jeszcze raz czekanie. Do tego dochodzi konieczność przeprowadzenia doskonałego zwiadu i szybka reakcja w sytuacjach niestandardowych. Ufff... A myśleliście może, że Leon to miał fajne życie?



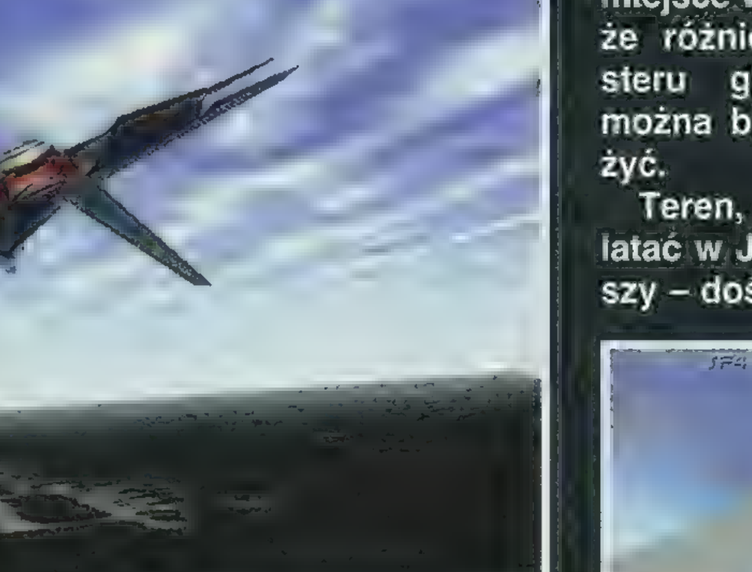
Z niecierpliwością czekam na pojawienie się ostatecznej wersji gry HITMAN – CODENAME 47. Z tego, co widziałem dotychczas, zapowiada się wyśmienicie. Oczywiście nie będzie to produkt dla każdego, amatorzy szybkich nawalanek nawet nie powinni się do niej zbliżać. Owszem, może i trochę postrzelają, jednak śmierć dopadnie ich szybciej, niż się spodziewają. Otrzymamy (przynajmniej taką mam nadzieję) produkt równie udany jak THIEF, z tym że z lepszą grafiką i delikatnymi elementami akcji. Gra HITMAN – CODENAME 47 powinna trafić na półki sklepowe kilka dni przez Bożym Narodzeniem. Możecie już ćwiczyć koci chód, szybką zmianę ubioru i wypruwanie struny z fortepianu dziadka. Miłego sprzątania.

Pooh
Eidos

Tak między Bogiem a prawdą, to mało kto bliżej przyglądał się JETFIGHTEROWI z numerkiem 3. Ta gra niczym się nie wyróżniała i dlatego właśnie zaginęła w mrokach niepamięci. Nie powiem, do otrzymanej płytki z betą JF4 podchodziłem „z taką pewną nieśmiałością". W ostatnim czasie nie pojawił się przecież żaden przyzwoity symulator współczesnego samolotu. Liczyłem więc, że przynajmniej ta gra w pewnym stopniu zaspokoi moje oczekiwania. Niestety, nadzieja ta okazała się płonna.

Po uruchomieniu JF4 zostajemy zapoznani z wydarzeniami mającymi miejsce w świecie tej gry. A tam dzieje się bardzo źle. Oto wielka trójka dyżurnych przeciwników USA, czyli Rosja, Irak oraz Korea Północna, stworzyła koalicję i postanowiła zmieść Krainę Wuja Sama z powierzchni ziemi. Pierwszy punkt tego planu, czyli rozproszenie uwagi jankeskich dowódców, miał zostać zrealizowany przez rozpętanie serii niewielkich konfliktów lokalnych. Wszystko wyszło znakomicie. Swoją wojną z Kuwejtem Irak zapewnił zajęcie dwóm grupom lotniskowców US. Wojska chińskie, urządzające sobie ćwiczenia na wodach terytorialnych mniejszych państw tego regionu, wcale nie były gorsze. Scenariusz jak każdy inny, tylko że szyty chyba trochę grubymi nićmi. Zwłaszcza, że według autorów JF4 inwazja wojsk koalicji (Rosjanie, Chiny i Irak) nastąpi... w okolicach Los Angeles! Pomysł głupi, bo Chińczykom chyba dużo taniej i wygodniej byłoby na piechotę przewędrować przez Alaskę i Kanadę, niż przepływać przez „ogromną kałużę" zwaną Pacyfikiem. Ale najwyraźniej autorzy koniecznie chcieli pokazać okolice LA.

Dalej w kolejności mamy menu. Samo w sobie – całkiem ładne i przejrzyste. Dodatkowo w jego tle pogrywa całkiem przyjemna muzyczka. Niestety, brakuje mi tu kilkunastu funkcji. Nie można np. zmieniać ustawień modelu lotu ani innych tego typu opcji. Do tego momentami układ jest całkiem nielogiczny. No ale cóż, to jest beta, może zdarzyć się każdemu. Przed pierwszym startem postanowiłem obejrzeć sobie ustawienia poziomu trudności. Tu pojawił się pierwszy sygnał ostrzegawczy. Jak już wspomniałem, nigdzie nie mogłem dopatrzyć się możliwości ustawienia realizmu. No, ale nic to. Włączałem wszystko, co można było (a nie można było za wiele) i dziarsko przeszedłem do wyboru trybu gry. Możliwości były dwie. Natychmiastowa akcja oraz kampania (ta druga składa się z szeregu następujących po sobie misji). Zacząłem od możliwości numer jeden. Oczom moim ukazało się kolejne menu. Tym razem mogłem wybrać, czy chcę po prostu polatać, czy też wygenerować własną misję, wybrać jedną z dostępnej listy lub pozwolić grze na losowe przyznawanie zadań. Niezależnie od wyboru prędzej czy później znajdziesz się w powietrzu. Pierwszym, co zauważysz będzie...



GRAFIKA

Tutaj mam kolejny powód do obaw. Na obecnym etapie grafika JF4 jest okropna. Już piszę dlaczego. Po pierwsze – tragiczne modele samolotów. Nie dość że niesamowicie uproszczone, to do tego mają chyba jeszcze nieprawidłowe kształty. Takie coś uszłoby ze dwa lata temu (w wielkim tłoku), ale nie teraz. Tekstury, którymi obłożono maszyny, są równie podłej jakości – praktycznie jednokolorowe, brakuje im również jakichkolwiek szczegółów. Najwięcej śmiechu wywołują ruchome części modeli. Linie podziału są nieprawidłowe, podobnie jest z kątami wychylenia powierzchni sterowych. Np. wszystkie samoloty robią beczki jedynie za pomocą lotek, zamiast – jak ma to miejsce w rzeczywistości – także różnicowymi wychyleniami steru głębokości. Przykłady można by jeszcze długo mnożyć.

Teren, nad którym przyszło latać w JF4, wcale nie jest lepszy – dość kanciasty, obłożony bardzo słabą teksturą. Obiekty poutykane są trochę bez ładu i składu, a scenerii LA nie ma nawet sensu porównywać z tym, co można oglądać np. w FS2000. Ten sam teren jest tu o dwie klasy gorzej przedstawiony. Do tego dochodzą spore problemy z wyświetlaniem. Obiekty znikają, a potem pojawiają się nie wiadomo skąd. Nie

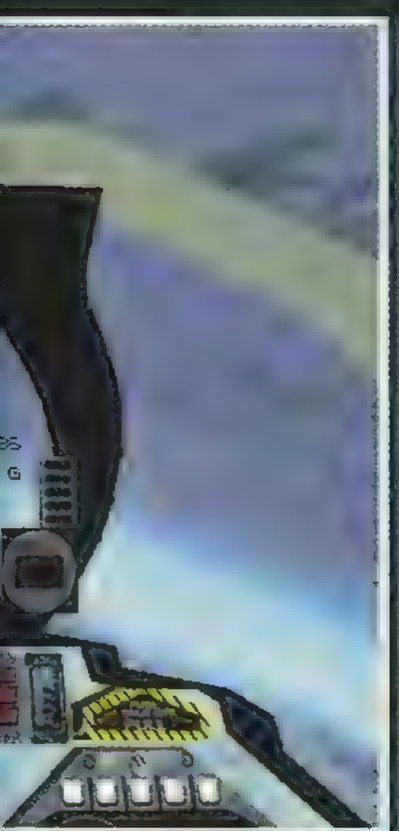
Na 5 minut przed premierą:

JETFIGHTER 4
FORTRESS AMERICA

Poprzednie części „symulatora" pod nazwą JET FIHTER przeszły bez większego rozgłosu. Po prostu niczym się nie wyróżniały. Wersja beta JF numer cztery nie wróży tu żadnych zmian. I jeśli programiści nie wezmą się ostro do roboty, wróżba ta się ziści.

widać tekstury pasa startowego. Można odnieść wrażenie, że startuje się z pola. Śmiesznie wyglądają też słupy wysokiego napięcia pośrodku rzeki.

Wszelkiego rodzaju eksplozje oraz dymy również nie zachwycają. Są bardzo schematyczne i powtarzalne. Największy ubaw miałem z wizualizacją ognia prowadzonego z działka oraz naziemnych stanowisk przeciwlotniczych. Wygląda to to, jakby kto z pomarańczowego lasera strzelał.



Już pierwsze sekundy lotu w JF4 uświadomiły mi, że ta gra symulatorem nie będzie w żadnym wypadku. Chyba że do czasu premiery zmieni się... prawie wszystko. Po pierwsze teraz model lotu bardziej przypomina X–WINGA albo jakąkolwiek inną grę pozwalającą zasiąść za sterami kosmicznego myśliwca. Na samolot nie działa praktycznie ani grawitacja, ani opór aerodynamiczny. Można wyczyniać cuda, o których nikomu się do tej pory nie śniło. Co powiecie na ustalony zakręt z przeciążeniem 8,5 g ze stałą prędkością w okolicach 500 węzłów na F–14? W JF4 takie okrążenie zajmuje około 2 sekund! Kurcze, każda armia na świecie chciałaby mieć takie cacko! Należy również dodać, że wszystkie dostępne samoloty latają praktycznie tak samo. Będę złośliwy, ale wszystkie gry z NovaLogic mają bardziej realistyczny model lotu (i nie tylko to zresztą!). Z awioniką jest bardzo podobnie. Sprowadza się ona praktycznie do zmieniania broni jednym klawiszem, namierzania celów drugim i odpalania rakiet trzecim. Dalej, wszystkie samoloty mają praktycznie taką samą awionikę (dziadek F–14 i nowiutki F–22). Lekko zszokowała mnie koncepcja wykonywania nalotów bombowych F–14.

Wszyscy wiedzą, że samolot ten teoretycznie może przenosić bomby MK–82 w wersji niekierowanej i zrzucać je w trybie CCIP (miejsce upadku obliczane w czasie rzeczywistym), jednak z możliwości tej nigdy się nie korzysta. Żeby było ciekawiej, załogi F–14 nie są nawet szkolone do wykonywania tego typu operacji. Dalej należy jeszcze wymienić przeciwnika komputerowego o inteligencji ślimaka i bajecznie proste unikanie rakiet. W powietrzu spotkamy rozwojowe wersje obecnie testowanych rosyjskich myśliwców 1.44 i S–37 Berkut. Szkoda, że autorzy JF4 nie zauważyli, iż Rosjanie nie zamierzają dalej rozwijać tych konstrukcji.

Na zakończenie powiem tylko tyle. Po włączeniu widoku zza samolotu naszły mnie nieprzeparte skojarzenia z taką starą zręcznościówą pod tytułem SKY TARGET. Tam też obserwowało się samolot zza niego, łatwo i szybko odpalało rakiety i niszczyło wroga na pęczki. Nawet grafika jest tu dość podobna. Co przykre, nawet sprowadzony do tego poziomu JF4 przegrywa z konkurencją. Jeśli jego wersja finalna nie będzie się diametralnie różniła od bety (w co z powodu bliskiego terminu premiery wątpię), będzie to klapa zupełna. Panowie autorzy, postarajcie się lepiej!

TopGun
Mission Studios

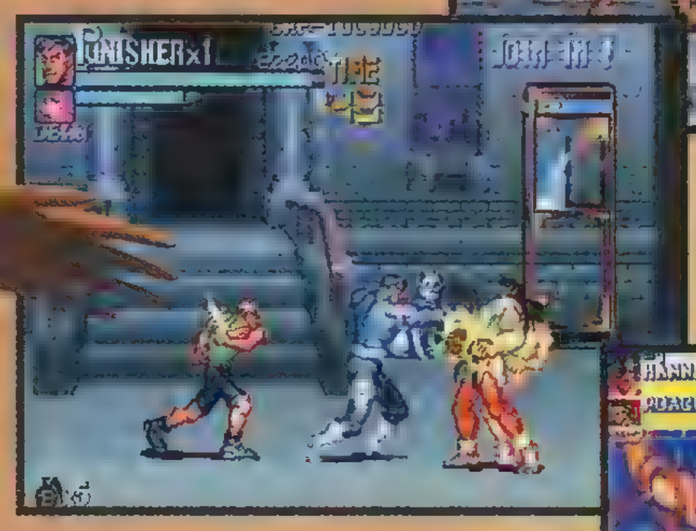
KOMBAT KORNER

Rynek mordobić na nasze blaszaki umarł śmiercią tragiczną. Jest to fakt smutny, jednak, niestety – prawdziwy. Większość firm tej branży już dawno odwróciła swój wzrok od komputerów osobistych i skierowała go w stronę konsol i automatów. Od czasu do czasu otrzymujemy wprawdzie ochłap w postaci jakiejś konwersji, jednak zazwyczaj jest ona albo słaba, albo po prostu spóźniona. Miłośnikom mordobić fakt ten jest znany i co bardziej zamożni z nich zaopatrzyli się już w niezbędny osprzęt, by umożliwić sobie granie w najnowsze nawalanki. Jednak nie każdego stać, by wydawać kasę na sprzęt tylko po to, aby od czasu do czasu móc sobie pograć w jakieś mordobicie. Fundusze to podstawowy problem większości z nas. Dlatego niejednokrotnie stajemy przed wyborem: modernizacja kompa czy też... konsolka? Jednak istnieje jeszcze inne wyjście, a mianowicie – emulatory.

Pamiętacie jeszcze GOLDEN AXE?

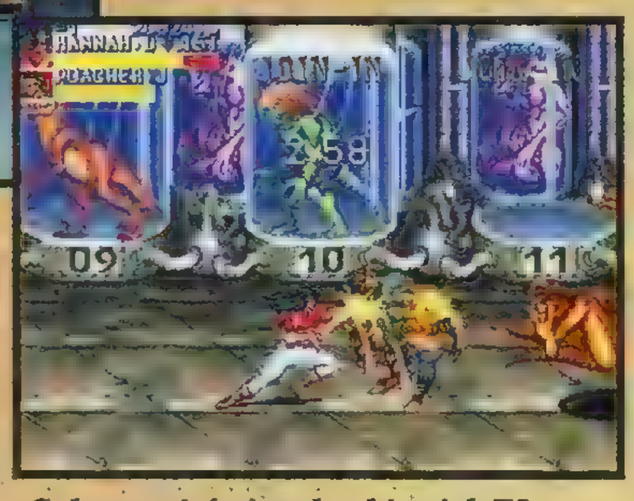
PRELUDIUM

Jeszcze do niedawna nikt nie przypuszczał, że będzie mógł zagrać na PC w stare hity z salonów gier czy też najnowsze tytuły konsolowe. Jednak jak wiadomo – wszystko da się zrobić. Zaczęło się to od emulacji pierwszych komputerów, takich jak: Atari, Amstrad, Spectrum czy kochane Commodore 64. Dzięki programikom emulującym ten sprzęt można było raz jeszcze zagrać sobie w nieśmiertelne hity, takie jak: BRUCE LEE, INTERNATIONAL KARATE czy też BARBARIAN. Zdaję sobie sprawę, że w chwili obecnej te tytuły już nikogo by nie ruszyły, ale czytajcie dalej. Logiczne, że na tych grach nie poprzestano i wraz z rozwojem technologii zaczęły powstawać coraz to lepsze emulatory co nowszych sprzętów.



Druga generacja emulacji objęła głównie 16–bitowe konsole typu SNES oraz Mega Drive (znana także jako Genesis). Ta jakość grafiki powinna już przyciągnąć część z Was. Oczywiście 99% tych gier jest opatrzona ręcznie rysowaną grafiką 2D, jednak zapewniam, że nadal mają one tę samą iskrę co kiedyś. Zapewne wielu z Was zazdrościło posiadaczom konsoli możliwości zabawy w KILER INSTNCT czy też kontynuację FINAL FIGHT. Teraz możecie w nie zagrać!

Mniej więcej w tym samym czasie pojawił się świetny emulator automatu Capcomu, na którym chodziły takie nieśmiertelne hity jak STREET FIGHTER, FINAL FIGHT, PUNISHER i CADILLACS & DINOSAURS. Calus (bo taka jest nazwa tego emulatora) został gorąco przyjęty przez graczy, gdyż jest to zdecydowanie jeden z lepszych produktów tego typu – i to zarówno pod względem poziomu emulacji, jak i dostępnych nań tytułów. W niedługim czasie pojawił się też emulator gier SNK, a dokładnie boardu NeoGeo. I to jest to! Dzięki temu małemu programikowi dane nam jest zagrać praktycznie we wszystkie nawalanki, jakie zostały wydane przez tę firmę! SAMURAI SHODOWN, FATAL FURY, THE KING OF FIGHTERS – te tytuły to klasa sama w sobie, a możliwość grania w nie w ich najczystszej postaci to prawdziwy raj dla każdego miłośnika mordobić. Należy także wspomnieć o takich tytułach jak DOUBLE DRAGON czy też GOLDEN AXE, ponieważ w nie także możemy teraz zagrać na pececie.



Calus to nieśmiertelne hity, jak FINAL FIGHT czy też PUNISHER. Czysta zabawa!

NOWA ERA

Jednak opuśćmy na chwilę świat grafiki 2D i przejdźmy w „strefę wielokątów". Pierwszym emulatorem, który pozwalał nam zagrać

TEKKEN 3 na PC? Żaden problem! Dla porównania – po prawej T3 zapuszczony pod Bleemem, a po lewej pod VirtualGameStation

EMULACJA OSTATNIA NADZIEJA POSIADACZY PC?

Witam w świątecznym wydaniu Kombat Kornera! Za oknami prószy śnieg, dzieci sąsiada wychodzą na sanki, dni się stają coraz krótsze, a lada moment znów będziemy świętować nowe milenium. Święta to czas uprzejmości oraz dobrych uczynków, dlatego w grudniowym numerze przygotowałem dla Was mały prezencik. Mam nadzieję, że się spodoba.

w trójwymiarowe nawalanki, był Impact. Emuluje on board automatu, na którym zadebiutowały takie tytuły, jak: STREET FIGHTER EX, BATTLE ARENA TOSHINDEN 2, STAR GLADIATOR czy PSYHIC FORCE. W tym przypadku emulacja jest uwarunkowana jakością posiadanego przez nas sprzętu. Jednak pójdźmy nieco dalej. Jak wiadomo, najwięcej nowych nawalanek wychodzi na PlayStation. Niegłupim pomysłem byłoby zagrać sobie w te gierki bez kupowania konsoli, nieprawdaż? Otóż tu z pomocą przychodzi nam kilka emulatorów, a za najlepsze z nich uważam Bleema oraz Virtual Game Station (choć część z Was zapewne się ze mną nie zgodzi). Bleem to pierwszy i chyba najbardziej energicznie ulepszany emulator PSX–a. Ma on całą masę możliwości konfiguracyjnych, które pozwalają np. na rozmycie tekstur. Jednak jest jedno „ale". Gry różnie na nim działają – jedne wolniej, drugie szybciej. Dlatego warto by się zainteresować VGS–em. Tu wszystko działa bardzo płynnie, jednak nie możemy nic zrobić z wyświetlaną grafiką. Więc albo szybko, albo ładnie – w tym wypadku wybór zależy od Was i od Waszego sprzętu.

LEGALNOŚĆ

Jednym z argumentów wysuwanych przeciw emulatorom jest kwestia ich legalności. Niewątpliwie coś w tym jest – postaram się pokrótce to wyjaśnić. Ogólnie rzecz biorąc, wszystkie romy są nielegalne w taki czy inny sposób. Jednak zauważmy, że w większości przypadków gry, które emulujemy, są praktycznie nie do dostania. Poza tym rom z daną grą jest nielegalny tylko wtedy, gdy w danym kraju istnieje filia firmy i posiada prawa do tego tytułu. Dla przykładu. Żyjemy w Polsce, gdzie nie mamy żadnego przedstawiciela SNK, który by posiadał prawa do emulowanych przez nas romów. Więc automatycznie nie ma kto nas ścigać! Podobna sprawa jest z większością emulatorów. Jedynym wyjątkiem są tu romy do Nintendo 64 oraz GameBoya. Całkowicie inaczej sprawa ma się z emulatorami PlayStation, które są jak najbardziej legalne, gdyż takie jest orzeczenie sądu! Poza tym trzeba także zauważyć, że romy są praktycznie darmowe, nikt nie pobiera opłat za ich ściąganie. A przynajmniej istnieje tak zwana „cicha umowa", że nie powinno się pobierać za nie żadnej kasy. Więc nie można potraktować tego jako piractwa. Poza tym część firm sama udostępniła swoje gry dla potrzeb emulatorów (tak postąpił Factor 5 ze swoją trylogią TURRICANA).

Zazdrościliście posiadaczom SNES–ów możliwości zabawy w KILER INSTYNCT? Teraz możecie nagrać się do woli!

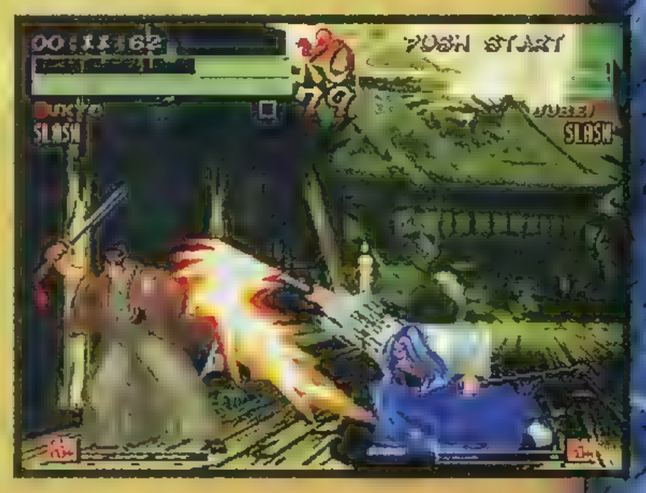
PRZYSZŁOŚĆ

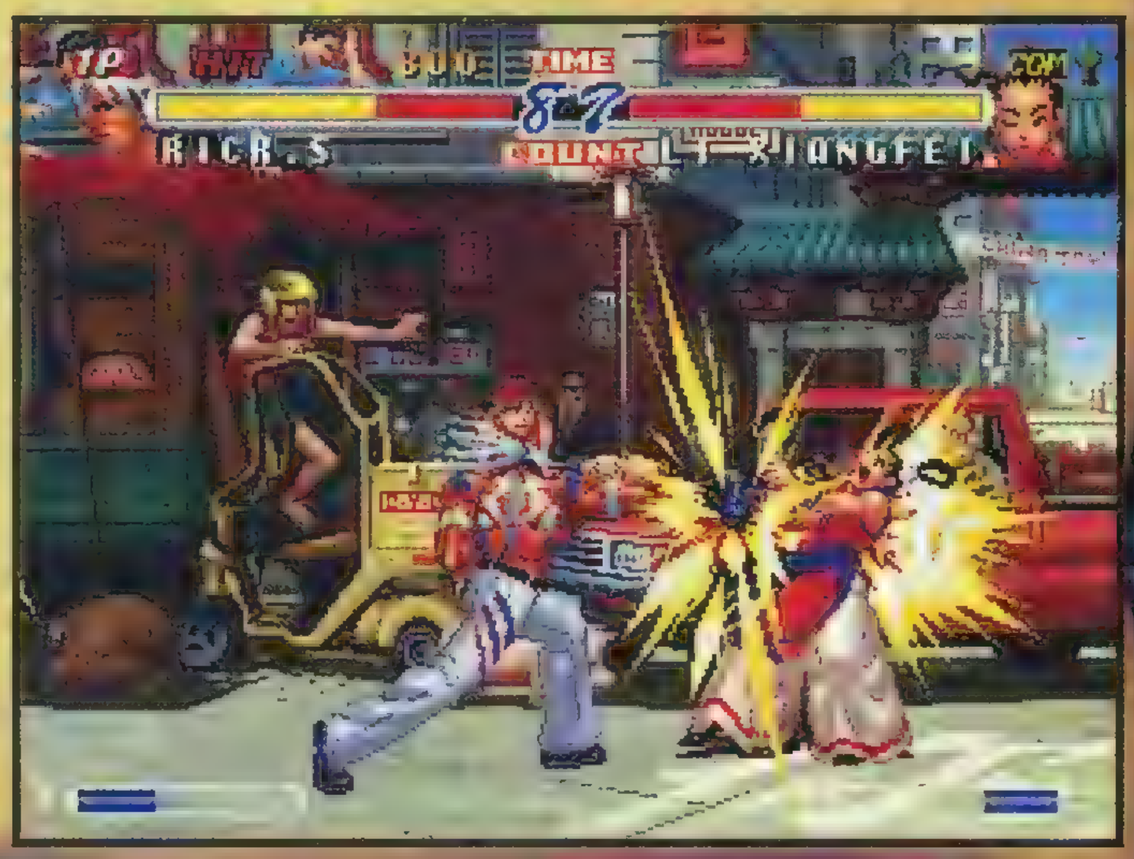
Co dalej? Oczywiście nowsze wersje emulatorów oraz emulacje kolejnych platform! Już niedługo powinny zakończyć się prace nad emulatorem segowego systemu 32, na którym będzie można odpalić dwie części VIRTUA FIGHTERA, DEAD OR ALIVE oraz całą masę innych świetnych tytułów. Całą parą idą też prace nad Calusem 2, który będzie umożliwiał nam zagranie m.in. w STREET FIGHTERA 3! Na ukończeniu jest także emulator mający pociągnąć automatową (znakomitą!) wersję KILER INSTYNCT. Planowana jest nowa wersja NeoRagex (emu NeoGeo), pod którą ma śmigać THE KING OF FIGHTERS 2000! Już nie mogę się doczekać!

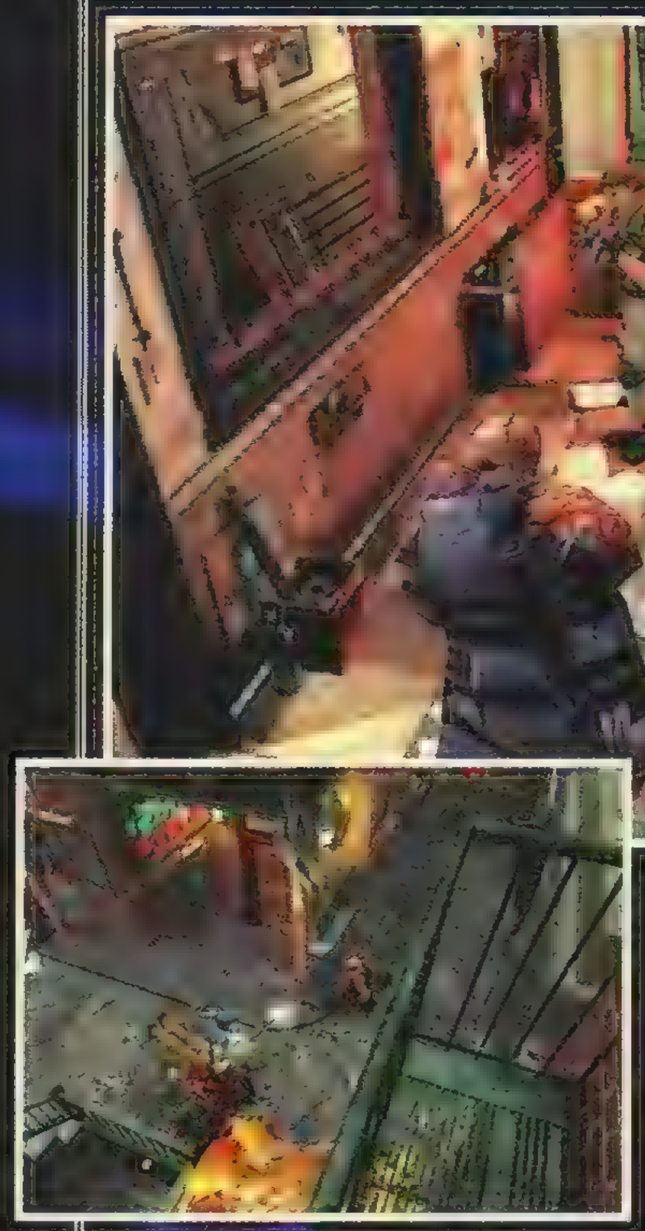
Osobiście muszę przyznać, że emulatory to dla mnie coś niesamowitego. Aż się łza mi w oku kręci, gdy odpalam FINAL FIGHT czy też GOLDEN AXE. I muszę przyznać, że bawię się przy tych tytułach równie dobrze jak kiedyś. Ogromną przyjemność sprawia mi granie w GAROU, którą to grę uważam za absolutne mistrzostwo w kwestii nawalanek 2D. I to zarówno pod względem oprawy, jak i dawki zawartego tam miodu.

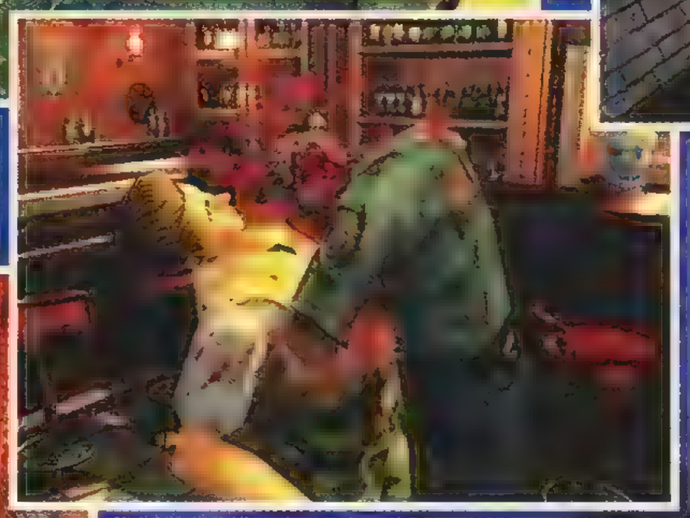
Konsolite

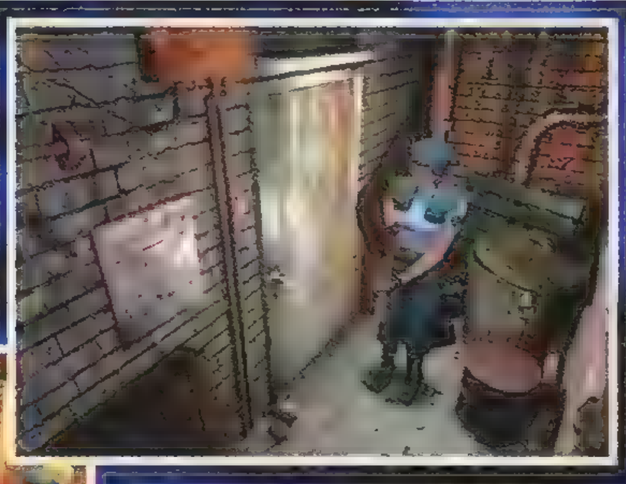
NeoRagex emuluje aż 124 tytuły! Z czego aż 1/3 to mordobicia. Chcecie zagrać w GAROU lub w THE KING OF FIGHTERS? A może wolicie SAMURAI SHODOWN? Proszę bardzo, satysfakcja gwarantowana.

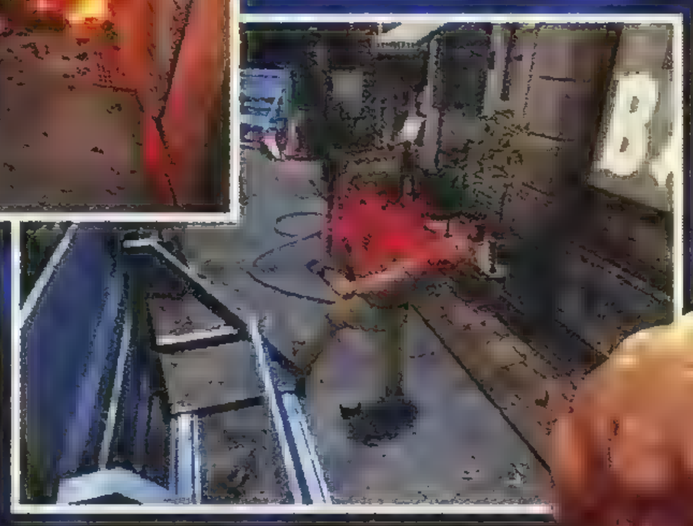












Co prawda zazwyczaj jeden wybór ma charakter ofensywny a drugi defensywny, ale to nie jest regułą.

Następnym miłym dodatkiem jest kolejny patent z DINO CRISIS, a mianowicie możliwość tworzenia amunicji. Otóż podczas naszej wędrówki znajdziemy specjalne pojemniczki z prochem. Odpowiednie ich zmieszanie i połączenie przy pomocy specjalnej maszynki przynosi nam amunicję do konkretnego modelu broni. Fajne, nie? Pojawiły się także dodatkowe elementy dekoracji, jak wybuchające beczki – te powinny ułatwić nieco walkę z umarlakami.

Seria RESIDENT EVIL należy do ścisłej czołówki gier na PlayStation. Gracze na całym świecie chwalą firmę Capcom za mistrzowskie podejście do tematu i stworzenie niesamowitego klimatu. Sprawcą tego całego zamieszania jest niejaki Shinji Mikami – twórca całej serii RE. Kiedy ukazała się pierwsza część RESIDENT EVIL (w Japonii znana pod tytułem BIOHAZARD), praktycznie cały świat szalał na jej punkcie. Nikt nie sądził, że ten tytuł zdobędzie aż tak ogromną popularność. Akcja tej gry toczyła się w opuszczonej rezydencji na peryferiach miasta Raccoon. W pojedynkę (tzn. jedną z dwóch postaci) musiałeś przedrzeć się przez hordy żądnych mięsa zombiaków oraz innych przerażających potworów. Jak mówi Shinji: „Tworząc RESIDENT EVIL byłem zafascynowany takimi horrorami klasy B, jak np. »Noc żywych trupów«. Ja po prostu chciałem straszyć, straszyć na każdym kroku. Jak widać, udało mi się to znakomicie". Pierwszy RE sprzedał się w ogromnej liczbie kopii, co było bodźcem do przygotowania kontynuacji. Zanim jednak ta się ukazała, pojawił się nieco poprawiony RE, z dopiskiem DIRECTORS CUT, który zawierał kilka dodatkowych lokacji oraz strojów. Gdy pojawiła się prawdziwa druga część, zachwytom nie było końca. W recenzjach posypały się same wysokie oceny, a ogromna liczba sprzedanych kopii utwierdziła w przekonaniu, że RE2 to dobra gra. Tu akcja miała miejsce w mieście, a nie samotnym domu. Po jakimś czasie ukazała się usprawniona wersja RE2, z dodaną obsługą wibracji oraz dodatkowym trybem. Oczywistością było, że kolejna część jest tylko kwestią czasu. I tak też się stało. Niespełna rok temu RESIDENT EVIL z cyferką 3 w tytule „stał się ciałem". Chyba nie muszę pisać, z jakim przyjęciem się spotkał?

Ta seria to nie tylko gra, ale także cała masa okolicznościowych gadżetów, takich jak: figurki, plakaty, koszulki, komiksy czy też nawet książki i opowiadania. W środowisku konsolowych graczy to po prostu swoisty kult. Ale i pecetowcy mieli przyjemność spotkać się z dwoma poprzednimi częściami tego niesamowitego tytułu, teraz przyszedł czas na trzecią.

RACCOON RAZ JESZCZE

Akcja RE3 ponownie przenosi nas do miasta Raccoon. Tym razem znowu wcielimy się w postać młodej i ponętnej Jill – powinniśmy pamiętać ją z pierwszej części tej gry. Ogólnie rzecz biorąc, nowy RE nie powinien zawieść żadnego z fanów serii. Stare schematy powracają w świeżej, lekko zmienionej formie, a dodatkowo pojawiają się nowe, ciekawe elementy. Rozgrywka w sumie niczym się różni od znanego schematu, na który składa się walka z zombiakami i innymi paskudztwami oraz znajdowanie różnych przedmiotów, które pełnią rolę kluczy. W tej kwestii nie zmieniło się praktycznie nic – no, poza dodaniem tzw. events, które zapożyczono z opisywanego niedawno DINO CRISIS. A co to takiego, zapytacie? Otóż w pewnych momentach gra daje nam możliwość wyboru, który wpłynie na dalszy przebieg gry (nieznacznie, ale zawsze). Dla przykładu, podczas pierwszego spotkania z Nemesisem (o nim za chwilę) mamy wybór: walczyć z nim lub uciekać do komisariatu. Jeśli wybierzemy walkę, to po pokonaniu osiłka znajdziemy kartę, która ułatwi nam nieco granie. Natomiast gdy wybierzemy ucieczkę, to będziemy zmuszeni poszukać podobnej karty, by mieć jakieś postępy. Takie wybory są ciekawym rozwiązaniem i powinny przypaść do gustu większości graczy.

KARZĄCA BUTNYCH I ZUCHWAŁYCH

Jednak najlepszy jest tytułowy Nemesis, będący efektem jednego z wielu eksperymentów Umbreli. Dostał on za zadanie odnaleźć i zgładzić wszystkich członków specjalnego oddziału policji o nazwie S.T.A.R.S. A tak się składa, że Jill do

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Odnośnie wydawania gier na PC Capcom ma dość ciekawą politykę. Na początek dany produkt zostaje wydany na konsolę, a gdy tam zdobędzie uznanie i zarobi swoje, jest konwertowany na blaszaki. Jednym z efektów takich zabiegów jest opisywane tu Nemesis...

niego należy, więc nasz milusiński będzie ją ścigał przez całą grę. Pojawia się znikąd i zawsze budzi trwogę. Niejednokrotnie będziemy się zastanawiać, czy nie wyskoczy zza rogu albo czy bezpiecznie jest wejść do jakiegoś pomieszczenia. Efekt grozy, jaki budzi jego osoba, jest naprawdę godny podziwu. Gracz nigdy nie jest pewny, aż do samego końca. Naprawdę świetny pomysł, panie Mikami!

Dobrym pomysłem jest dodanie możliwości wykonania uniku lub uskoku. Jak pamiętacie, w poprzednich częściach, jeżeli korzystaliśmy z broni, to byliśmy zmuszeni stać w miejscu. No cóż, teraz, gdy podczas namierzania przeciwnika wciśniemy odpowiednią kombinację klawiszy, wykonamy mały uskok, przez co unikniemy ataku. Jest to bardzo przydatna opcja, jednak jej wykonanie nie należy do najprostszych. Ale może to i lepiej? W końcu to survival horror. Prawda?

WIELOKĄTY POKOJU

Ponieważ cała akcja ma miejsce w mieście Raccoon, to przyjdzie nam odwiedzić kilka znanych już (z drugiego RE) lokacji, jak np. komisariat policji. Ta lokacja jest niemalże identyczna. Dlatego część z Was może pomyśleć, że chłopaki z Capcomu poszli na łatwiznę i wykorzystali stare schematy. Nic bardziej mylnego – jest to po prostu jeden z kilku smaczków, stworzonych specjalnie z myślą o fanach serii. Reszta lokacji jest jak najbardziej nowa i jeszcze lepiej przygotowana niż w RE2. W końcu dane nam jest poruszać się opustoszałymi ulicami, a nie tylko po klaustrofobicznych pokojach i korytarzach.

System przedstawiania gry nie zmienił się praktycznie wcale. Nadal poruszamy się „poligonalną" postacią po pięknie wyrenderowanych lokacjach. Wszystkie tereny, jakie przyjdzie nam odwiedzić w RE3, są zróżnicowane i przedstawione w najdrobniejszych detalach. Takie miejsca, jak wieża zegarowa czy też opuszczone laboratorium, to tylko kilka z wielu. Modele postaci nie zmieniły się zbytnio od czasów ostatniej części. Owszem, przybyło im wielokątów w odpowiednich miejscach, ale tak poza tym niewiele się zmieniło.

Oczywiście gra zawiera całą masę filmików, których poziom jest naprawdę wysoki. Scenki są świetnie wyreżyserowane i starannie wyrendereowane. Naprawdę warte zobaczenia. Jednak, co ważniejsze, chłopaki odpowiedzialni za konwersję wreszcie stanęli na wysokości zadania i postanowili wykorzystać dobrodziejstwa komputerowych kart graficznych. Jak zapewne pamiętacie, w RE2 lokacje były w niskiej rozdzielczości, a modele postaci – w wysokiej. Wyglądało to tak... hm... niezbyt zachęcająco. Tym razem mamy możliwość wyboru rozdzielczości zarówno modeli, jak i lokacji, dzięki czemu nie uświadczymy pikselozy, znanej z RE2.

JĘKI I KWIKI

Dźwięk w RE3 to jeden z ważniejszych elementów, dlatego i tu wszystko jest na wysokim poziomie. Wszelkie jęki oraz inne odgłosy wydawane przez zombiaki są pierwszej klasy, czyli straszne. Podobnie jest z odgłosami strzałów itp., po prostu dobra robota. Muzyka jak zwykle pojawia się tylko w określonych momentach – by potęgować napięcie. I trzeba przyznać, że robi to znakomicie.

Ogólnie rzecz biorąc, RESIDENT EVIL 3 NEMESIS jest tym, czego oczekiwaliśmy – czyli po prostu dobrą kontynuacją jednej z naszych ulubionych gier. Całość jest wykonana bardzo starannie i bez potknięć. Wprowadzenie możliwości wyboru ścieżki sprawia, że do gry powrócimy kilkakrotnie. Do tego należy doliczyć całą masę sekretów, które tylko czekają na odkrycie. Samo granie daje dużo przyjemności, a Nemesis jest naprawdę przerażającym potworem. Jest to zdecydowanie najlepszy RESIDENT EVIL, jaki pojawił się do tej pory na PC.

Konsolite

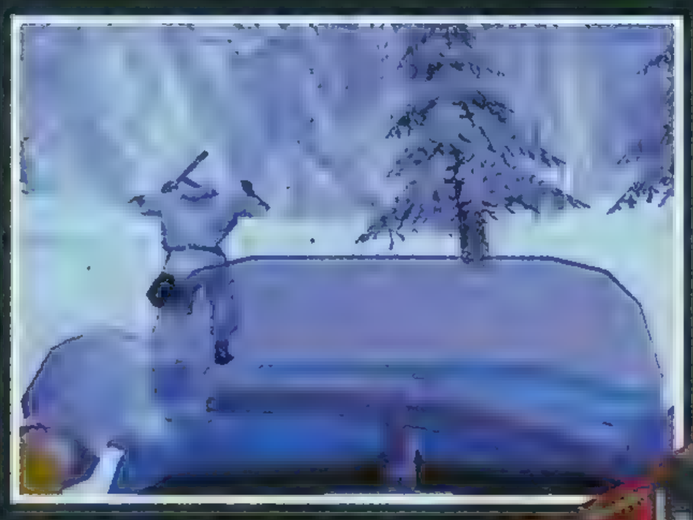
Capcom

www.capcom.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

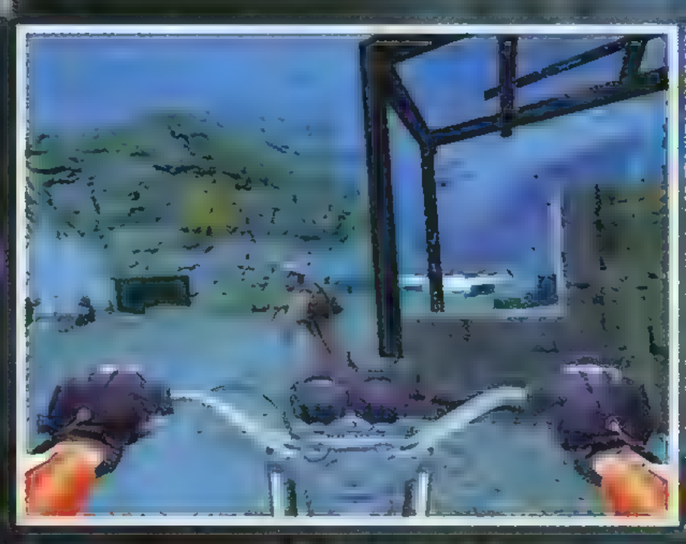
OCENA: 8/10

Czy zastanawiałeś się, jak to jest być Jamesem Bondem? Superszpiegiem, który może mieć każdą kobietę? A czy kiedykolwiek przyszło Ci do głowy, co by było, gdyby agent 007 był... kobietą? W grze NO ONE LIVES FOREVER wcielamy się w postać agentki Cate Archer, pracującej dla UNITY – organizacji walczącej ze światowym terroryzmem. Cate jest ponętną osóbką, która niejednego mężczyznę może doprowadzić do szaleństwa. Przeciwników potrafi oczarować swą zgrabną figurą i... w chwilę później zastrzelić. Panna Archer ma wszystkie cechy filmowego Jamesa Bonda, a co ważniejsze – jej przygody są parodią kilku filmów o agencie 007. Cate będzie więc musiała wykonać szereg niebezpiecznych misji w wielkim świecie – od gorącego Maroko, przez Niemcy i Alpy, a na Karaibach kończąc. Wszędzie tam zostawi za sobą martwych terrorystów i wielu ocalonych przypadkowych turystów.



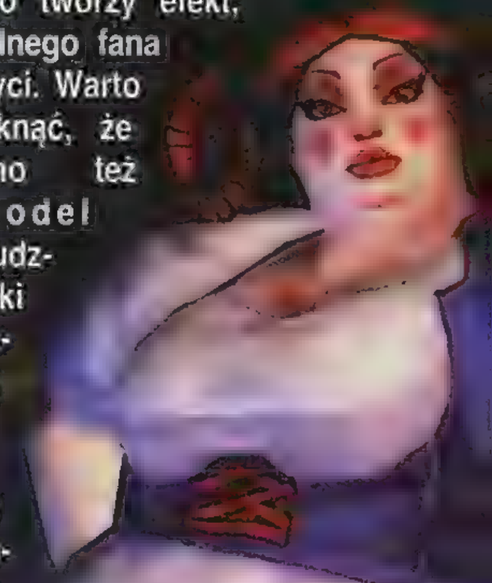
TECH. LITHOTECH.

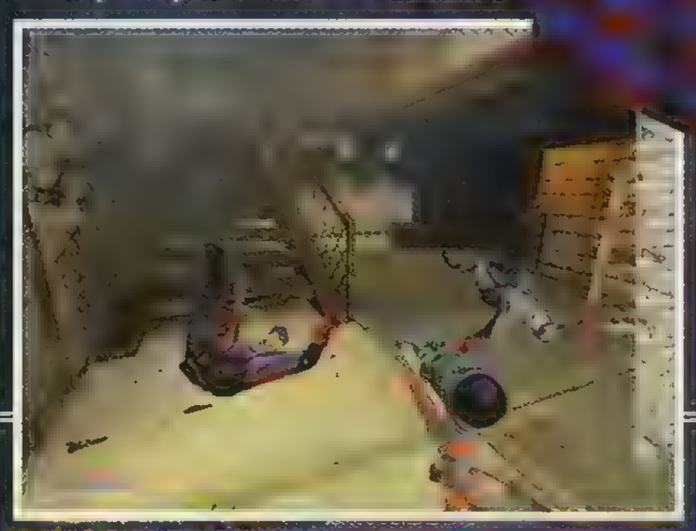
NOLF co prawda jest wydawany przez firmę Fox Interactive, jednak prace nad nim prowadzą specjaliści z Monolith. Jak wiadomo, producent ten dysponuje własnym engine'em 3D o nazwie Lith–Tech. Właściwie dotychczas nie liczył się on wśród najbardziej popularnych silników, takich jak QUAKE 3 czy UNREAL TOURNAMENT. Czegoż bowiem można się było spodziewać po Shogo? Jednak podczas gdy wszyscy dookoła wykupywali licencję na wykorzystanie powyższych engine'ów, programiści z Monolith pracowali nad trzecią wersją swojego silnika, co w zaowocowało powstaniem Lith–Tech 2.5, który w NOLF nie tylko nadaje postaciom realizmu, ale również sprawia, że wszystkie poziomy tej gry mogły zostać zaprojektowane z wielkim rozmachem. Liczba klatek animacji, jakie zostały wykorzystane do stworzenia każdego przeciwnika w NOLF, jest ogromna, dzięki czemu wszystkie występujące w tej grze postacie poruszają się bardzo realistycznie. Swego czasu producenci chwalili się, że ich engine jest w stanie dorównać najnowszemu silnikowi gry UNREAL 2. Po zobaczeniu LT2.5 w akcji można tę opinię potwierdzić z czystym sumieniem. Nie wątpię, że engine U2 okaże się lepszy, jednak pojawi się dopiero za kilkanaście miesięcy, zaś LT2.5 jest dostępny już teraz.



kici, kici, misiu... zaraz cię zmiażdżę motorem!

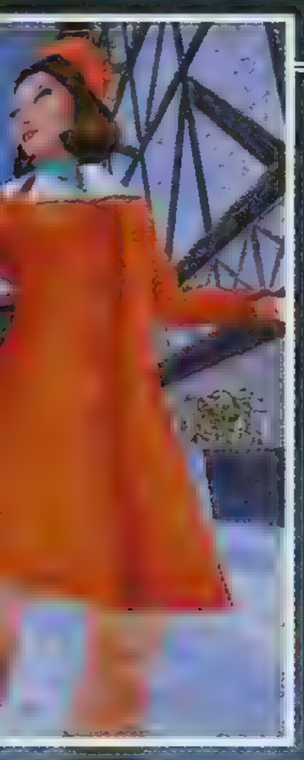
Twórcy szczególną uwagę poświecili animacji twarzy bohaterów. Podczas gry co chwilę będziemy oglądać przerywniki filmowe, odtwarzane w czasie rzeczywistym na silniku gry. Motyw ten został wprowadzony po sukcesie gry SOLDIER OF FORTUNE. Programiści sporo się napracowali, by zgrać wymawiane kwestie z ruchem ust bohaterów i dopasować do nich mimikę. Wszystko to tworzy efekt, który niejednego fana FPP zachwyci. Warto też napomknąć, że wykorzystano też pseudomodel szkieletu ludzkiego, dzięki czemu poruszenie nogą bądź ręką da niekontrolowany efekt w postaci dziwnego zachowania się ciała danego osobnika. Szkieletowy model postaci ma również wpływ na obrażenia. Trafienie





Przyślij do nas 500 zł zawinięte w papierek od cukierka, a nasza redakcyjna wróżka powie ci jak stać się piękną młodą i bogatą :)

NO ONE LIVES FOREVER



Kurde bele! Gdzie miałam głowę, gdy pakowałem ubrania na wyjazd w Alpy!!!

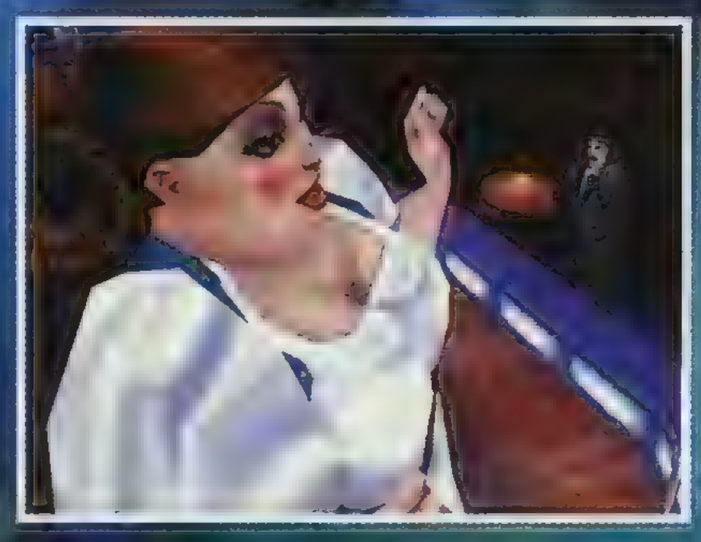
„Czy spodziewa się Pan umrzeć, panie Bond? Nie! Spodziewam się żyć!" – Ten cytat z filmu o agencie 007 jakoś utkwił mi w pamięci. Nie wiem jak Wy, ale ja zawsze byłem ciekaw, jak to jest być agentem MI6. Teraz dano mi taką możliwość...

kogoś z broni pokroju pistoletu automatycznego sprawi, że ofiara odpowiednio zareaguje. Jeśli wirtualny ból będzie odpowiednio silny, to możemy jednym celnym strzałem sprawić, że nasz przeciwnik upuści broń i stanie się bezbronny. W zależności od siły rażenia naszej broni wrogowie będą również inaczej reagować na postrzały. Po otrzymaniu zwykłej kuli z pistoletu przeciwnik powoli padnie na kolana i w konwulsjach umrze. Jak jednak to zrobi, to już zależy, gdzie go postrzelimy. Nie jest to co prawda SOF, ale zastosowano tu namiastkę systemu realizmu z tamtej gry, tu każdy przeciwnik ma na ciele 18 stref, które „gwarantują" mu różne sposoby reagowania na postrzał i śmierci. Celny strzał w głowę lub szyję może unicestwić naszego wroga od razu. Trafienie w inne części ciała jedynie go osłabi i sprawi, że przez chwilę nie będzie mógł strzelać. Jednak ta chwila wystarczy, by wpakować w jego otumanioną bólem głowę śmiertelny pocisk.

Jednak sam model zachowania się postaci to nie jedyna zaleta tego engine'u. LT2.5 to również rozbudowana sztuczna inteligencja, która charakteryzuje się grupową świadomością. Cóż to oznacza? Strzał z broni bez tłumika usłyszą wszyscy przeciwnicy w pewnym zasięgu i natychmiast zaczną biec w naszą stronę. Muszę przyznać, że SI była dla mnie miłym zaskoczeniem. Wrogowie nie biegli do mnie „na rympał", lecz wykorzystywali wszelkiego rodzaju zasłony. Wychylali się zza rogu, strzelali i ponownie się chowali. Utrudniało im to celowanie, ale za to bardzo ciężko było ich trafić. Co ciekawsze, ranny przeciwnik wycofywał się, jakby chciał się gdzieś wyleczyć, tudzież wezwać posiłki. Bardzo niebezpiecznie było takiemu popuścić, gdyż mogło to skutkować spotkaniem kolejnej hordy terrorystów.

Akcja NOLF została umieszczona w kilku charakterystycznych dla filmów szpiegowskich sceneriach. Każda z lokacji została zaprojektowana z naciskiem na odzwierciedlenie klimatu panującego w danym regionie. Nie zabrakło budujących klimat gadżetów, które w przygodach agenta 007 nadawały wszelkim wnętrzom i obszarom dodatkowych zalet estetycznych. W każdej z takich scenerii będziemy mogli wykorzystać jakiś specyficzny dla tego obszaru pojazd. W zależności od tego, czy będą to Alpy, Niemcy czy np. Karaiby, będziemy mogli gonić skuterem śnieżnym, motocyklem lub specjalnym samochodem. Akcja i emocje będą towarzyszyć nam w każdym momencie.

W grze nie zabrakło również elementów parodiujących filmy o Bondzie. Przerywniki filmowe sprawią, iż na naszych twarzach zagości uśmiech, czy to dzięki zabawnym gagom, czy też pewnej infantylności bohaterów gry. Będziemy również świadkami zabawnych scen, np. jakiś terrorysta będzie wypożyczać książkę o przygodach agenta 006 pracującego dla MI7. Takich smaczków jest w NOLF multum i każdy, kto ma jakieś pojęcie o filmach z Bondem, szybko wykryje różne zabawne aluzje. Ci bardziej dociekliwi zauważą także, iż Cate w pewnym momencie wspomina kolegę po fachu, Jamesa, z którym wykonywała kiedyś pewną misję. Ów gość okazał się całkowitym fajtłapą i musiała mu ratować życie. W jakim ośrodku wylądował później James, przekonają się tylko uważni gracze.



Czy te oczy mogą kłamać?

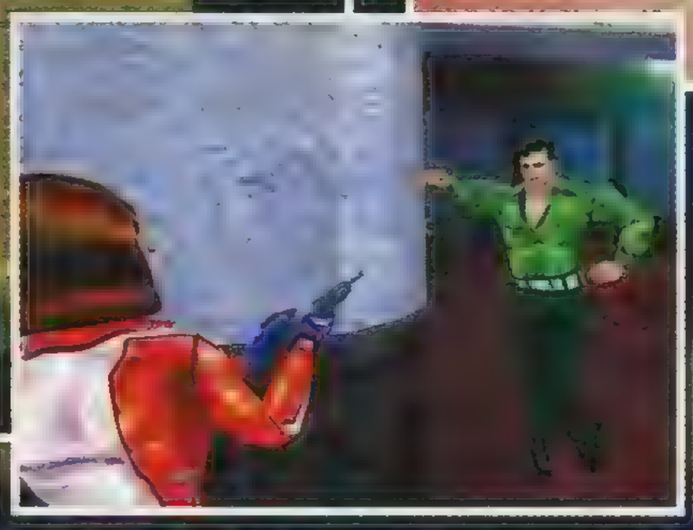
MAFIA TO ZA MAŁO

Ta gra jest znakomitym przykładem na to, jak można sparodiować przygody agenta 007. Niestety, przez to jest też elitarna i nie każdy może ją zrozumieć. Dla fana przygód Bonda fabuła NOLF jest oczywistą parodią filmów o tym szpiegu. Jednak dla zwykłego fana gier FPP może być niedopracowana, chaotyczna i pełna dziur. Takie rozumowanie jest błędne, jednak Monolith nie potrafił temu zapobiec. Długo zastanawiałem się nad oceną, czy wystawić taką, która będzie skierowana dla gracza FPP, czy dla gracza–miłośnika „Bondów"? Ze względów sentymentalnych skłaniam się ku tej drugiej opcji, dlatego też każdy, kto nie oglądał tych filmów, powinien odjąć około dwu punktów. Zwykłemu fanatykowi strzelanek prawdopodobnie nie starczy cierpliwości, by NOLF ukończyć. Dla fana agenta 007 będzie to jednak gra kultowa!

Nefliqus

Baba i Snajperka to groźne połączenie!

Nigdy więcej nie mów do mnie MAŁA, rozumiesz?!



Te, Ricky! Shake Your Bon–Bon!

Fox Interactive

www.nooneslivesforever.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 8/10

Gatunek gier przygodowych w stylu „point&click" zaczyna powoli odchodzić w zapomnienie. Na jego miejsce pojawiają się nowe pozycje, które zaczynają korzystać z innych, niekoniecznie lepszych rozwiązań. Jedną z takich pozycji właśnie tu opisujemy...

Wystarczy przejrzeć listę zapowiedzi, by się szybko przekonać, że z przygodówkami nie jest dobrze. Po części ten stan rzeczy jest wywołany coraz mniejszym zainteresowaniem grafiką „dwade" – i to zarówno ze strony grających, jak i piszących gry. Teraz wszyscy chcą 3D i coraz większej liczby wielokątów, a przecież wiadomo, że o sukcesie gry decyduje przede wszystkim to, ile zostanie „wlane do niej miodu". No bo po co nam ten przepięknie wykonany tytuł, skoro i tak już po kilku minutach nie mamy ochoty, by grać w niego dłużej? Naprawdę tęsknię za starymi czasami, kiedy to wszystko było okraszone śliczną, starannie rysowaną grafiką 2D. Wtedy przygodówek było mnóstwo. Jednak czasy się zmieniają i postęp technologiczny robi swoje. Trójwymiarowe obiekty są wypierane przez płaskie sprite'y. Poza tym większość graczy woli, gdy gra oferuje trójwymiarowe otoczenie. Prawdopodobnie dlatego właśnie następna część MONKEY ISLAND będzie w pełni 3D. Jej twórcy po prostu nie byli pewni, czy ręcznie rysowana grafika będzie jeszcze w stanie kogokolwiek przyciągnąć. Z tego samego założenia wychodziła zapewne grupa Revolution, wypuszczając swą najnowszą produkcję, która zatytułowana jest IN COLD BLOOD.

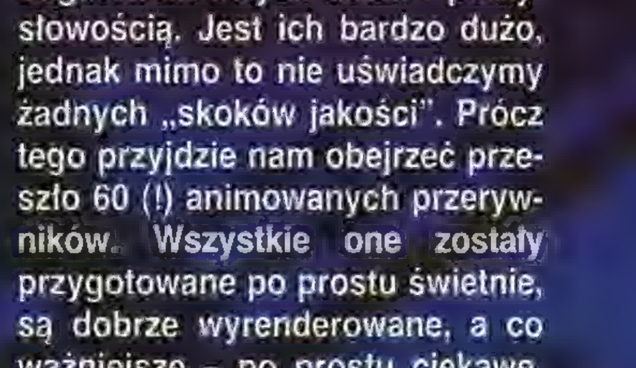
MY NAME IS CORD

W tej grze nie ma typowego sterowania myszką, jest natomiast dość pokaźna dawka akcji oraz zagadek. Wszystko zaczyna się w sposób cokolwiek mroczny i mocno przypomina filmy szpiegowskie – momentami po prostu mocno podchodzi pod Bonda. Oto mamy do czynienia z nową Zimną Wojną. Podczas tajnej operacji w powstałej po rozpadzie ZSRR republice Volgia ginie jeden z amerykańskich agentów. Prawdopodobnie dostał się w łapy oprychów gen. Nagarowa – psychotycznego władcy tej krainy. Wtedy do akcji wkracza brytyjskie MI6 w osobie naszego głównego bohatera, Johna Corda. Jest on w sprawę zaangażowany osobiście, bo zaginiony Jankes był jego przyjacielem. Ale „nie ma letko", wkrótce on też dostaje się do niewoli. A następnie na tortury.

Zapewne wielu z Was oglądało „Pulp Fiction". Na ten film składało się kilka krótkich nowelek, powiązanych ze sobą w dość oryginalny sposób. Dlaczego o tym piszę? Otóż IN COLD BLOOD opiera się na podobnym pomyśle. Podobnie jak w dziele Tarantino, tak i tu kolejne epizody zlewają się w całość dopiero z czasem. Nasz główny bohater przebywa w niewoli i nie pamięta, co się wydarzyło wcześniej. Każdy kolejny epizod gry to jedno z przesłuchań. I dopiero po kilku dobrych godzinach grania dowiadujemy się, o co tak naprawdę chodzi, co się wydarzyło i właściwie dlaczego. To jest kluczowy element ICB. Przedstawienie wydarzeń w formie retrospekcji rozbudza w graczu żądzę poznania całej prawdy o Cordzie. Czyli grania!

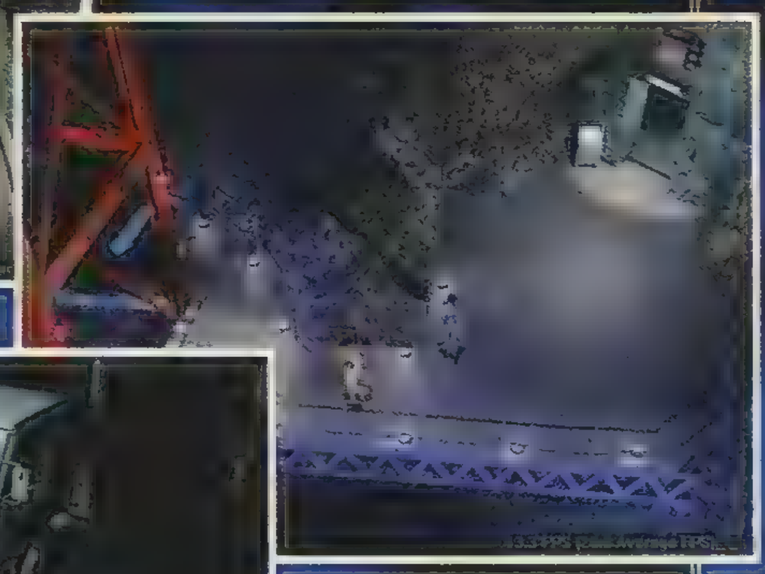
KLASYKA I NOWOŚCI

Ta gra nie jest typową przygodówką. Odrzucenie klasycznego systemu point&click sprawiło, że ma ona charakter bardziej zręcznościowy niż przygodowy. Sterowanie postacią jest niemalże identyczne jak te z serii RESIDENT EVIL. Kursorami lewo–prawo obracamy postać, natomiast te dół–góra to ruch w wyznaczonym kierunku. Niestety, poruszanie się Cordem jest nieco uciążliwe ze względu na różne położenia kamer. W efekcie po przejściu do nowej lokacji należy się zatrzymać i ustawić swoją postać. Oczywiście nie za każdym razem jest to konieczne. Zdarza się, że nie musimy wykonywać tego manewru, ale jest to zależne od tego, jak w danej lokacji ustawiona jest kamera. Nasz bohater zna kilka przydatnych sztuczek, takich jak kucanie czy skradanie się, potrafi także biegać. Prócz tego całkiem sprawnie posługuje się bronią. Cóż, w końcu jest agentem Jej Królewskiej Mości! Po pewnym czasie wśród jego wyposażenia pojawia też całkiem przydatny gadżet o nazwie remora, który pozwala na logowanie się do komputerów i wyciąganie z nich danych. Ale najważniejszą zaletą tego maleństwa jest skanowanie pomieszczeń w celu wykrycia przeciwników.



RUCHY! RUCHY!

Sposób przedstawienia akcji to znowu coś na kształt RESIDENT EVIL. Postać naszego głównego bohatera porusza się po przerenderowanych lokacjach. O ich jakości złego słowa nie powiem. Są statyczne, jednak robią wrażenie bogactwem swych detali i pomysłowością. Jest ich bardzo dużo, jednak mimo to nie uświadczymy żadnych „skoków jakości". Prócz tego przyjdzie nam obejrzeć przeszło 60 (!) animowanych przerywników. Wszystkie one zostały przygotowane po prostu świetnie, są dobrze wyrenderowane, a co ważniejsze – po prostu ciekawe. Momentami wyglądają naprawdę,

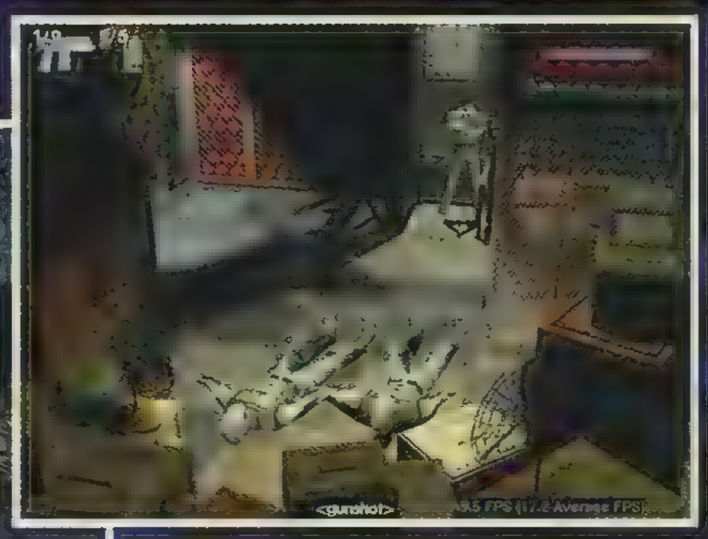


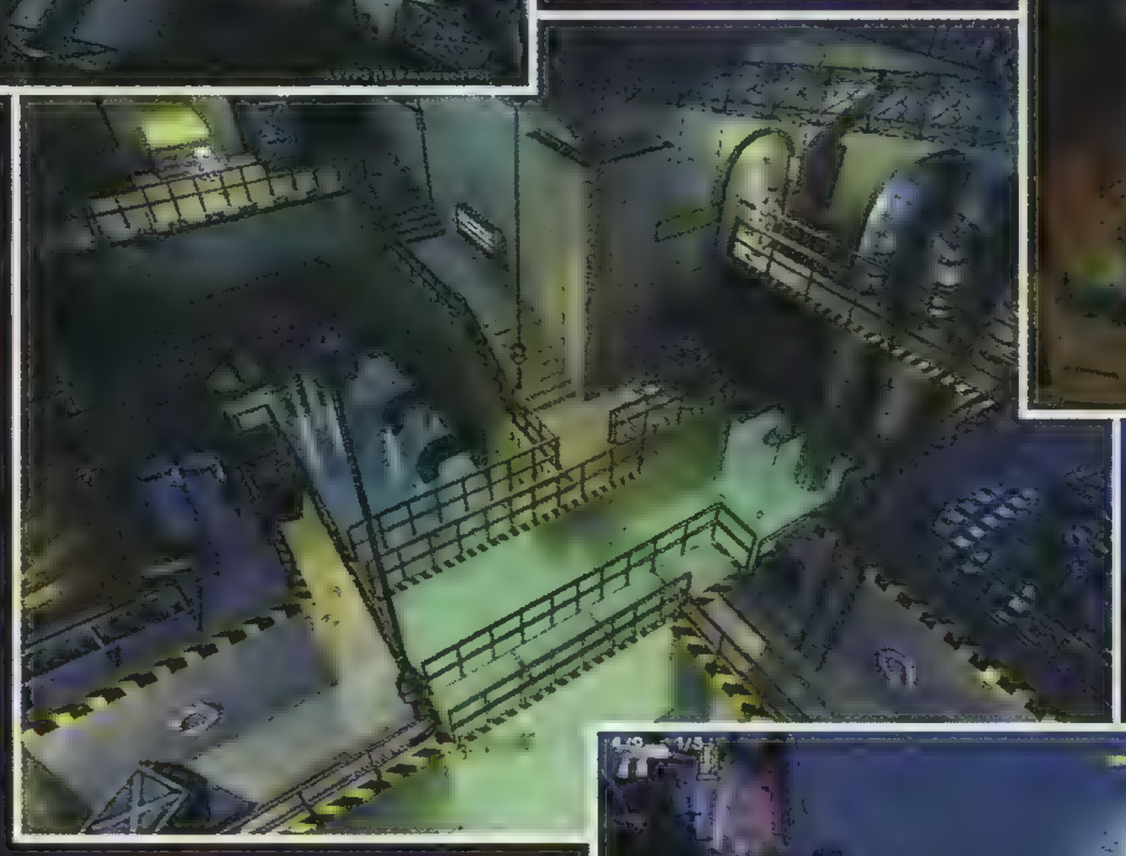
IN COLD BLOOD

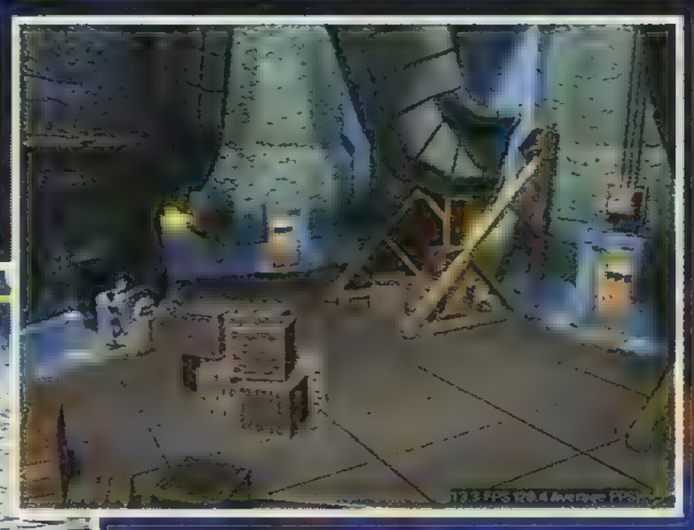
jakby były wycięte z jakiegoś filmu o agencie 007. Wykonanie przedmiotów czy też opcji jest bez zarzutu, także modele postaci zostały przygotowane dosyć starannie. Jedynie, do czego mam zarzuty, to do animacji głównego bohatera. Na przedstawienie jego ruchów pożałowano nieco klatek i w rezultacie porusza się on, jakby ktoś wsadził mu w kij w ...

GADKI I MUZA

Strona dźwiękowa ICB została przygotowana bez zarzutu. Dialogi są czytane przez starannie dobranych lektorów. Bardzo ciekawie wypadają rozmowy Corda z innym postaciami. Agent JKM to oczywiście dżentelmen prima sort i ma to odbicie w jego dystyngowanym angielskim akcencie, po jego rozmówcach słychać zaś, że nie są „native english speakers". Bardzo dobrym pomysłem, za który wypada pochwalić autorów gry, są okienka z tekstem właśnie usłyszanej kwestii – z pewnością pomoże to tym, którzy słabo rozumieją mówiony angielski. Utwory muzyczne pojawiają się w ICB jedynie w scenkach animowanych i kluczowych momentach gry. Nie jest to bynajmniej wadą, bo w tym przypadku muzyka służy przede wszystkim do budowania atmosfery.







PLUSKWY

Chłopakom z Revolution nie udało się uniknąć kilku poważnych błędów. Bardzo duże uszczegółowienie lokacji spowodowało, że bardzo trudno zauważyć przedmioty, które można by podnieść lub użyć. Niejednokrotnie próby znalezienia tego, czego właśnie potrzebujemy, mogą zająć kilka dobrych minut. Inna sprawa, że gra jest dosyć trudna. Nawet bardzo trudna. Większość walk kończy się śmiercią naszego bohatera. Na swojej drodze spotykamy całą masę postaci, a w tym strażników. Tych zazwyczaj musimy w jakiś sposób ominąć: czy to okłamać, że jesteśmy po ich stronie, tylko oni o tym nie wiedzą, czy też przeczekać w jakimś ciemnym kącie, aż sobie pójdą. W każdym razie, jeżeli nie wiemy, jak to zrobić – giniemy, a efekt jest taki, że daną scenę musimy powtarzać kilka razy. Zagadki są w większości przypadków trudne, ale to akurat dobrze, że trzeba ostro główkować. W końcu gry przygodowe polegają na korzystaniu z szarych komórek, prawda?

TYLKO DLA ORŁÓW

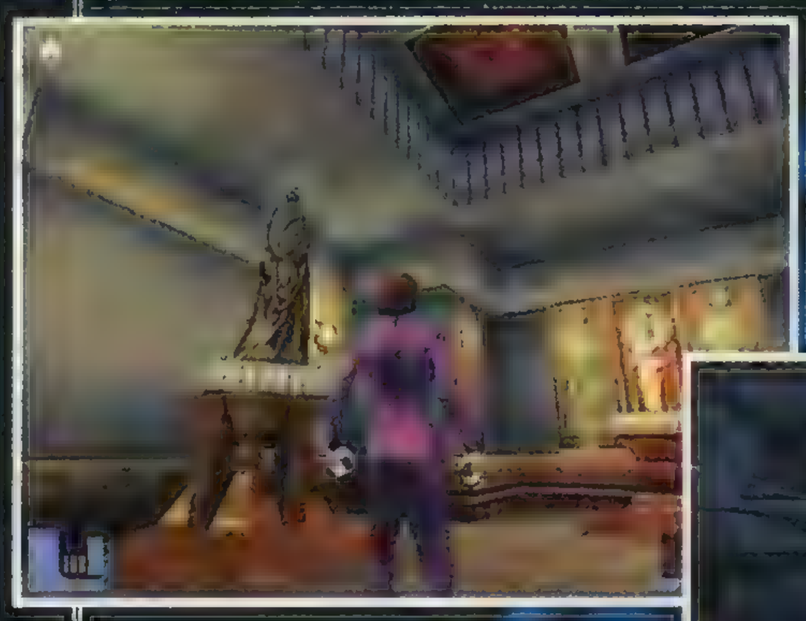
IN COLD BLOOD to ciekawa produkcja, jednak znajdzie uznanie tylko u wytrwałych graczy, których nie zniechęcą częste porażki. Wszystkie jej elementy zostały wyważone, a ciekawy sposób przedstawiania fabuły (na zasadzie retrospekcji) jest wart uznania. Widać, że twórcy BROKEN SWORD nie zapomnieli, jak się robi gry. Być może za jakiś czas uraczą nas trzecią częścią swego niegdysiejszego przeboju? Byłoby miło. A do tego czasu warto chociaż rzucić okiem na ICB. Jest duża szansa, że ta gra może wciągnąć na dobre. Tak, jak to było w moim przypadku.

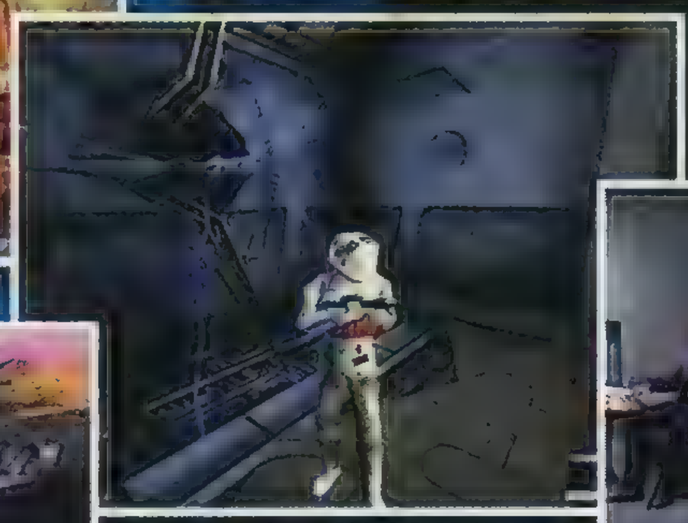
Ramza

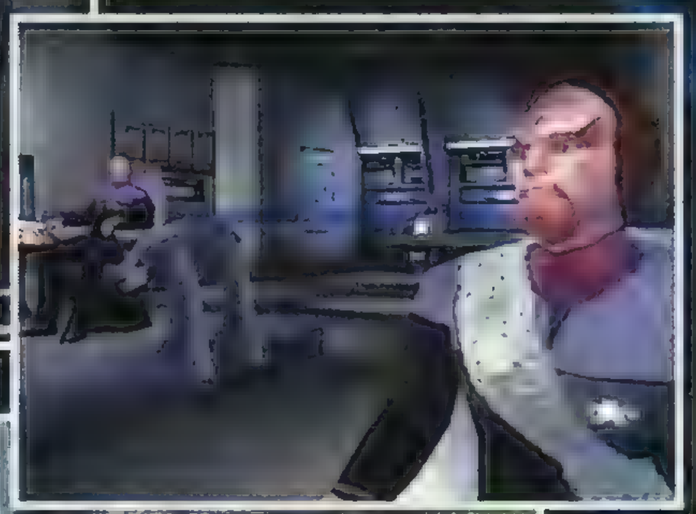
Revolution
www.revolution.co.uk

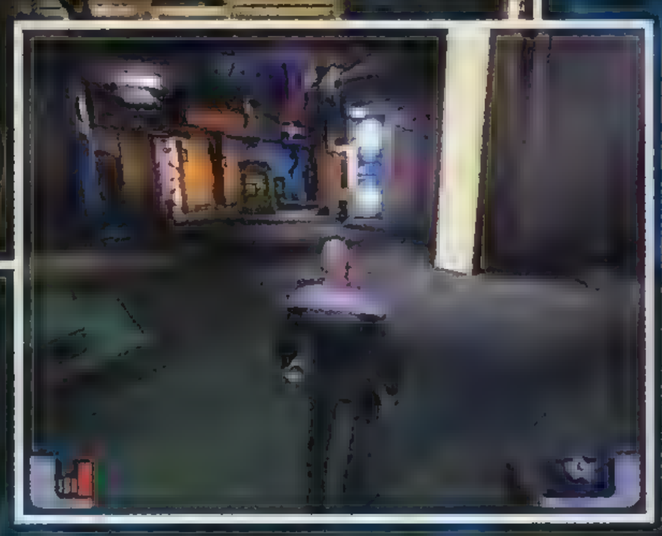
DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10









Akcja THE FALLEN osadzona została w realiach serii książek „Millenium Saga". Historia przedstawia się następująco. Wewnątrz Bajorańskiego Tunelu Podprzestrzennego, prowadzącego do Kwadrantu Gamma, istniały niegdyś dwie rasy Obcych – Prorocy oraz Pah'wraith, obie uznawane przez Bajoran za bogów. Jak to z bóstwami bywa, pierwsi wygnali drugich i rozpropagowali swój kult. Jednak wyznawcy Sił Ciemności przetrwali i szykują małą apokalipsę. Dopomóc mają im w tym trzy legendarne Czerwone Sfery. Jedną już zdobyli, a w sięgnięciu po kolejne ma im przeszkodzić załoga DS9. Grę przejść można jako kapitan Sisko, porucznik Worf lub major Kira Nerys. Dla każdego z nich przewidziano po dziesięć misji, rozgrywających się m.in. na pokładzie USS Defiant, stacji DS9, bajorańskiego klasztoru, obozu Jem Hadar czy też w lesie rojącym się od obcych stworzeń.

ŚWIATŁO!

THE FALLEN zbudowano na enginie UNREAL TOURNAMET. Trudno ustosunkować się jednoznacznie do coraz powszechniejszej tendencji tworzenia gier na tym samym silniku. Z jednej strony oczywiste są względy finansowe – nie trzeba opracowywać całego kodu, dostaje się gotową, wysokiej jakości makietę. Z drugiej jednak strony gry stają się coraz bardziej podobne. Nie w szczegółach, a w ogólnym wizerunku. Tak czy inaczej, każda adaptacja engine'u wymaga poprawek, podkreślających styl danej gry. W tym wypadku największa zmiana dotyczyła wyboru perspektywy. Przyznam, że nie należę do zwolenników „Trzeciej Osoby". jednak w tym wypadku przejście to odbyło się gładko.

Najpierw zajmę się stroną graficzną. Po pierwsze – modele postaci. Ich zachowanie należy do jednych z najlepszych. Przede wszystkim – główny bohater. TPP to o tyle przyjemne ujęcie pola akcji, że wreszcie widzimy, kim kierujemy. Poza tym to doskonały sprawdzian dla animatorów. W tym wypadku odwalili oni kawał dobrej roboty. Nasza postać zawsze porusza się płynnie, z gracją balansuje na przeszkodach terenowych, pływa, skacze, czołga się itd. Zachowanie dostosowane jest do każdej sytuacji. Inaczej wygląda wciśnięcie przełącznika, inaczej przesunięcie dźwigienki, jeszcze inaczej wstukanie paru komend do napotkanego komputera. Wydawać by się mogło, że piszę o rzeczach oczywistych. Tak jednak, niestety, nie jest - wszakże w wielu grach bohater animowany jest zaledwie przy użyciu kilku najprostszych wzorów zachowania. W tym zaś przypadku widać spory nakład pracy.

Rozejrzyjmy się teraz wokół. Poszczególne poziomy zaprojektowano ze smakiem, co widać zwłaszcza na otwartej przestrzeni. Półki skalne, groty, roślinność – wszystko wygląda naturalnie. I w zasadzie więcej nie trzeba pisać – wszakże właśnie o „naturalność" w tym interesie chodzi. Podobnie przedstawiają się wnętrza statków kosmicznych, są one chyba nawet ładniejsze niż w ELITE FORCE. Zwłaszcza wnętrze stacji Deep Space 9 – mamy tam dostęp m.in. do centrum dowodzenia i Promenady, oba elementy są niemal żywcem skopiowane z filmu.

Przyczepić można się natomiast do uzbrojenia. Wydaje mi się, że najlepiej przedstawia się najsłabszy z dostępnych rodzajów broni – fazer. Inne gadżety wypadają w porównaniu z nim raczej niezbyt okazale. Są jakieś takie... wyblakłe. Może jestem rozpieszczony przez gry FPP (w końcu odpalenie pocisku fotonowego wygląda inaczej, gdy broń trzymamy tuż przy twarzy, a inaczej, gdy oglądamy to z kilku metrów), ale choćby w ELITE FORCE wygląda to o wiele bardziej imponująco. Zastanawia to, zwłaszcza gdy uświadomimy sobie, iż inne efekty świetlne zostały wykonane na naprawdę wysokim poziomie – wszelkiej maści mrugające światełka, luminescencyjne kwiatki czy też niebiesko–sine wyładowania elektryczne wyglądają po prostu... ładnie.

KAMERA!

Wirtualna kamera to prawdziwa zmora gier TPP. Chyba każdy znalazł się w sytuacji, kiedy to stojąc na krawędzi zbocza/drabiny/skrzyni/czegokolwiek innego, doświadczył błogosławionych owoców wyobraźni koderów. Kamera nagle zjechała w bok i pokazała całkiem interesujący fragment skały, a nasz biedny bohater, pozbawiony zmysłu wzroku, runął w przepaść. Tu wszystko działa jak trzeba. Najlepiej sprawdzić to przeprowadzając „test ściany". Należy oprzeć się plecami o rzeczony element i... No właśnie –

STAR TREK DEEP SPACE 9
THE FALLEN

Gra rodziła się długo. Jest to pierwszy bazujący na licencji ST tytuł grupy The Collective, wydany przez, także debiutującą na tym polu, firmę Simon & Schuster. Niech jednak nikogo to nie zmyli – mamy do czynienia z naprawdę dojrzałym produktem!

jeśli widzicie cokolwiek sensownego, to macie przed sobą dobrą grę. W tym wypadku postać staje się półprzezroczysta, a perspektywa wskakuje na miejsce położone na ramieniu bohatera/bohaterki.

Kolejny problem pojawiał się w tego typu grach w momencie konfrontacji z przeciwnikiem. W FPP było łatwo – wystarczyło spojrzeć na wroga i nacisnąć spust. Natomiast w trzeciej osobie... Na szczęście w THE FALLEN zastosowano system automatycznego celowania, szczególnie przydatny podczas walki na otwartym terenie (zdarza się wyjątkowo często). Niech zwolennicy celnego oka i precyzyjnej myszki nie będą zdegustowani – to naprawdę pomaga, a przecież THE FALLEN ma być czymś więcej niż tylko zwykłą strzelaniną.

ST VOYAGER ELITE FORCE. Planowałem nawet śliczne porównanie wad i zalet obu tych gier... No cóż – nic z tego. Podobieństwo jest takie jak, powiedzmy, między TOMB RAIDEREM i UNREALEM – oba 3D w obu się strzela. I tyle.

Istotę THE FALLEN najlepiej określa alternatywny, krążący po Sieci tytuł – TREK RAIDER. Misje nie są zbytnio zaskakujące – trzeba odnaleźć określony artefakt, dotrzeć na wskazane miejsce czy też uruchomić dane urządzenie. Jednym słowem – nic nowego pod słońcem. Zresztą, cóż więcej można jeszcze wymyślić?

Sposób gry zdeterminowany jest przez to, którą postać wybraliśmy. Podział zadań także jest dość oczywisty: Kira preferuje bardziej działanie w ukryciu niż walkę, Worf odwrotnie, natomiast Sisko jest pomiędzy nimi. Każda z tych postaci przemierza zbliżoną drogę przez kolejne dziesięć misji gry, jednakże nawet gdy trafiają w tę samą okolicę, zaplanowano dla nich różne, niepokrywające się ścieżki, dostosowane do ich indywidualnych umiejętności.

Niezależnie jednak, kim kierujemy, pewne elementy pozostają wspólne. Należy się przede wszystkim nastawić na kilometry tuneli, dziesiątki ramp do przeskoczenia i kilka akwenów wodnych do przepłynięcia. Do tego dochodzą standardowe zagadki. Wszystko oczywiście w scenerii typowo trekowej, np. zamiast flar zostawianych przy ofiarach wypadku, przyczepimy do ich ciała wzmacniacze sygnału teleportacyjnego, a rolę kluczy spełnią karty kodowe z możliwością zaprogramowania stosownie do napotkanego zamka. Jeśli wydaje się Wam, że wszystko to już kiedyś widzieliście – cóż... Macie rację.

WALKA!

Na swej drodze napotkamy całą masę przeciwników. W odróżnieniu od bohaterów ich postacie zrealizowano raczej przeciętnie. Wszyscy są oczywiście człekokształtni. Zmierzyć przyjdzie się m.in. z Jem Hadar – rasą wojowników z Kwadrantu Gamma, czy też z Grigari – gatunkiem wymyślonym na potrzeby gry.

O broni było już powyżej, w tym miejscu wspomnę tylko, iż do naszej dyspozycji oddano 11 jej rodzajów, w tym kilka modeli zaprojektowanych przez Obcych, jak np. miotacz plazmowy Grigari czy też Dominion Shock Blade. Może i skuteczne, jednak wykonane w sposób niezbyt atrakcyjny.

Zadbano o właściwe wykorzystanie trikodera. Jego ekran pojawia się jako minimapka w prawym górnym rogu ekranu. Zobaczymy tam położenie większości istotnych dla gry elementów – przeciwników, współtowarzyszy, interaktywnych elementów otoczenia itp. Np. bohater stoi przed polem siłowym, które chroni własny generator. Przy pomocy trikodera można zbadać jego parametry, m.in. częstotliwość. Teraz wystarczy odpowiednio ustawić fazer, aby zniszczyć generator. Aż dziwne, że w poprzednich trekowych grach to urządzenie było ignorowane.

WERDYKT

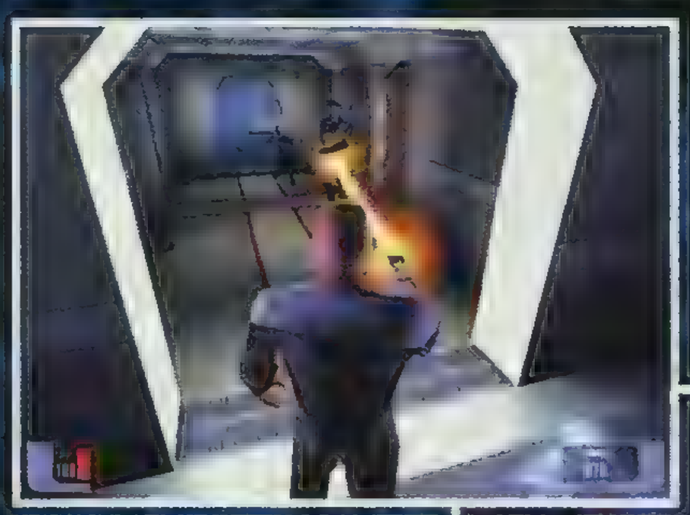
Przyznam, że dość długo wahałem się z oceną. Gra jest bardzo dobra, acz nie genialna (no, chyba że porównamy ją z poprzednimi miernotami spod znaku Trekowych Gier Akcji), raczej nie rzuca na kolana. Choć jest bardzo starannie dopracowana technicznie, nie obdarzono jej wyjątkowo porywającą fabułą. O ostatecznym werdykcie przesądziła kwestia raczej pozamerytoryczna – cena. DS9: THE FALLEN będzie wydany (być może w chwili, kiedy to czytacie, trafił już do sklepów) przez firmę SuperGra w serii SuperGra za około 30 zł. Jak na produkt w pełni spolszczony, dwupłytowy (gra i kompakt z muzyką) jest to cena wręcz rewelacyjna. Oby jak najwięcej dobrych produktów oferowano u nas na takich zasadach finansowych.

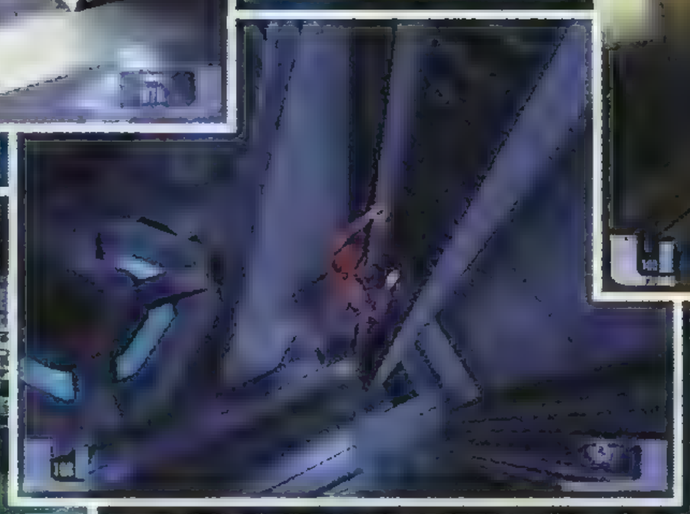
Pooh

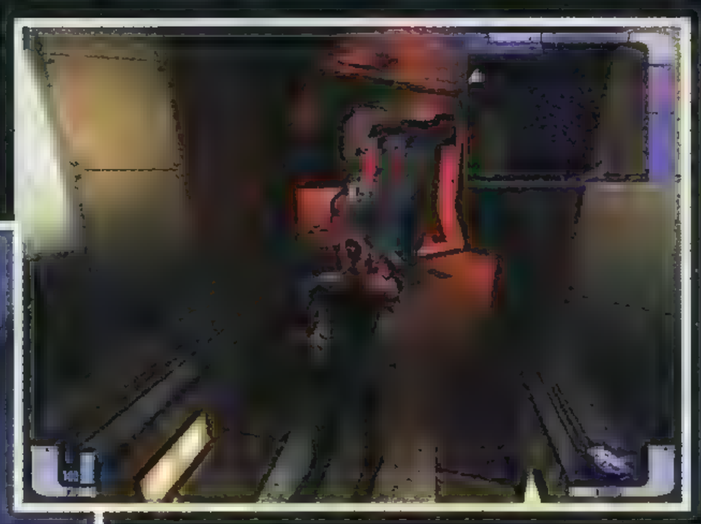
Simon&Schuster
www.ds9thefallen.com

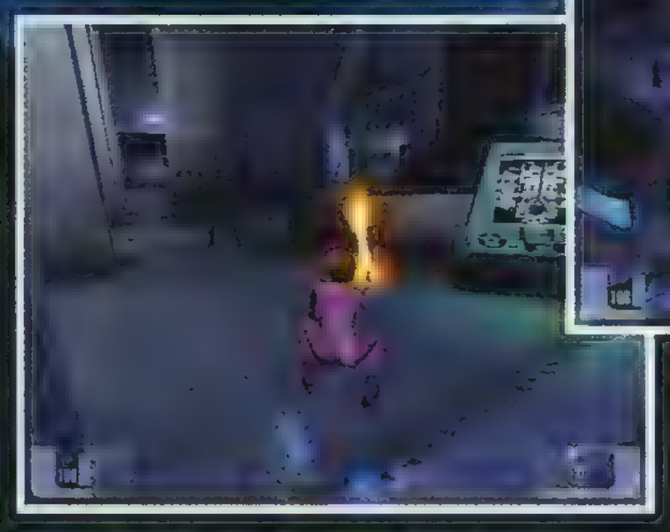
DYSTRYBUTOR PL – SUPERGRA
STRONA PL – www.supergra.pl
TERMIN WYDANIA PL – GRUDZIEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

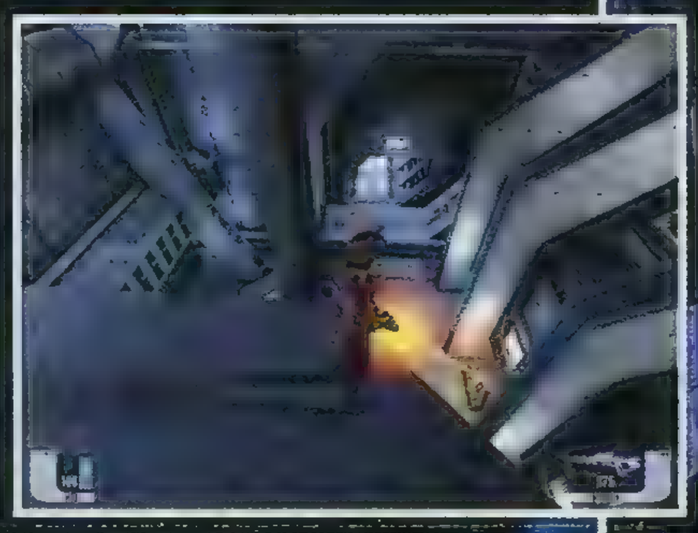
OCENA: 9/10











ST

Wszystko zaczęło się od wydanej w 1959 roku książki, książki uznawanej dziś za klasykę. Te kilkadziesiąt stron opowiadało o odkryciu obcej cywilizacji oraz konsekwencjach tego odkrycia. Minęło przeszło 38 lat, zanim przeniesiono to na ekrany kin. Film napakowany był całą masą efektów specjalnych i nie miał zbyt wielu przesłań z książki. Jednak zarobił na siebie. Teraz STARSHIP TROOPERS trafia na ekrany naszych komputerów. Elektroniczna wersja „Żołnierzy Kosmosu" ma odniesienia zarówno do książki Heinleina, jak i dzieła Paula Verhoevena. Wygląd elementów gry przywozi nam na myśl to, co widzieliśmy w filmie (żołnierze, pojazdy itp.), jednak znajdziemy tam także kilka zapożyczeń z książki, jak choćby specjalną zbroję, która przypomina wielkie mechy.

HISTORYJKA

Fabuła jest niezwykle prosta. Przyszłość, rok... (wstawcie sobie jakąś datę). Ludzkość okrywa kolejną planetę. Niestety, ta jest już zajęta, a jej mieszkańcy nie patrzą zbyt chętnie na nowych kolonistów. Co gorsza, obca rasa od razu atakuje naszych!

WALKA...

W przeciwieństwie do innych RTS-ów, jak COMMAND & CONQUER czy STARCRAFT, w STARHIP TROOPERS nie ma takich elementów jak poszukiwanie surowców czy też budowanie rozmaitych konstrukcji. Jedyne, na czym trzeba się skoncentrować, to walka oraz odpowiedni dobór członków oddziału i późniejsze dbanie o nich. Odpowiednie decyzje będą kluczem do sukcesu. Podobnie jak w GROUND CONTROL, tak i w ST do wypełnienia misji masz tylko jedną grupę żołnierzy – jeśli ich wytracisz, to koniec.

Każdemu z żołnierzy zostały przypisane takie statystyki, jak: siła, celność, szybkość oraz zdolność psychiczna. Wraz z zaliczaniem kolejnych misji wszystkie one będą ulegać wzrostowi. Otrzymywane medale także je podwyższą. Oddział może się składać z trzech grup po 6 żołnierzy każda, jednak w pewnych misjach będziesz mógł mieć tylko jedną czy dwie grupy. Zawsze też lepiej mieć jedną, małą grupkę w zapasie. Taki zespół składa się z dowodzącego, 5 żołnierzy i specjalistów. Ci ostatni są kiepskimi bojcami, ale są niezbędni z innych powodów. Jeśli zdecydujesz się wziąć ze sobą medyka, to będzie on leczył rannych. Mechanik naprawi sprzęt, a chłopaki od kamuflażu przydadzą się przy badaniu terenu.

Gra została podzielona na 20 misji. Pozytywne ukończenie jednej pozwala wziąć udział w drugiej. W Twoim oddziale pozostaną tylko ci, którzy przetrwają. Natomiast martwi zostaną zastąpieni przez nowych – „zielonych". Pierwsza część kampanii (1/3) jest osadzona w realiach książkowych. Pozostałe opierają się na tym, co było w filmie oraz tym, co wymyślili chłopaki z Blue Tonge. Jednak nie szukaj znanych postaci. Przed każdą misją masz drobną odprawę, która wprowadzi Cię w tajniki misji oraz poda dokładne cele. Zaraz po tym musisz uzbroić swój oddział. Są trzy klasy zbroi. Dwie pierwsze to tylko kamizelki, lecz trzecia to prawdziwy, spowalniający ruchy pancerz. Po wybraniu zbroi musisz wybrać broń. Do wyboru masz standardowe karabiny, shootguny, karabiny maszynowe oraz wyrzutnie granatów i pocisków rakietowych. Jest także broń nuklearna oraz specjalne ustrojstwa do łapania robali. Pojmanego insekta oddajesz do badań, by odkryć jego najsłabsze punkty.

W ST trzeba zabić jak najwięcej robali. Na szczęście jest także kilka misji z bardziej złożonymi zadaniami, jak ratowanie rannych żołnierzy, pomoc innemu oddziałowi czy też zniszczenie konkretnych celów i ucieczka. Sposób prowadzenia rozgrywki przywodzi na myśl inne tytuły z gatunku real time strategy. Sterowanie jest niemalże identyczne, jednak już po kilku minutach obcowania z ST można zauważyć różnice. Po pierwsze, jest możliwość wybrania jednej z sześciu formacji. Dzięki temu rozgrywka nabiera zupełnie innego wymiaru, powiedzmy: bardziej strategicznego. Po drugie, są tu skróty klawiszowe. Koniec ze żmudnym klikaniem i wybieraniem – jeśli zależy Ci na szybkości, wystarczy że wciśniesz odpowiedni klawisz i po sprawie. Po trzecie, jest kilka współczynników odpowiedzialnych za zachowanie Twoich żołnierzy. Masz dwa warianty dla ataku i obrony. Berserk sprawi, że Twój oddział się rozproszy i będzie atakować według własnego widzimisię, natomiast funkcja attack to prostu atak w szyku. Jest także możliwość skradania się oraz pozostania niewykrytym. Dzięki temu nie musisz ciągle klikać na cel, ponieważ Twoi żołnierze będą się zachowywać dokładnie tak, jak im kazałeś. A sztuczna inteligencja, jaką zostali obdarzeni, jest naprawdę imponująca.

Rynek RTS-ów jest opanowany przez takie hity jak COMMAND & CONQUER czy STARCRAFT. Ich pozycja jest nie do zachwiania. Wiele tytułów próbuje z nimi konkurować. Tym razem firma Hasbro postanowiła sięgnąć po koronę. Czy się jej udało?

...Z KAMERĄ

Hasbro i Blue Tongue postarały się, aby ich najnowsze dzieło wyglądało przyzwoicie. Dla potrzeb STARSHIP TROOPERS przygotowano całkowicie nowy engine, który wykorzystuje m.in. efekt T&L. Trzeba przyznać, że robi to wrażenie. Najlepiej to widać we wszystkich nocnych mi-

STARSHIP TROOPERS

sjach. Wtedy każdy z żołnierzy ma na hełmie latarkę. Efekt sam w sobie jest bardzo realistyczny, a przy okazji dodaje klimatu.

Wygląd robali jest większej części wzorowany na modelach z filmu, podobnie ma się sprawa z resztą obiektów. Liczba wielokątów jest naprawdę spora, a modele same w sobie sprawiają bardzo pozytywne wrażenie. Animacja jest bardzo płynna i ciężko jej coś zarzucić. Wygląd otoczenia jest zadowalający. Już nawet w 640x480 wygląda to bardzo ładnie. A gdy przełączymy na wyższą rozdzialkę, efekt jest jeszcze lepszy, choć na słabszych maszynach daje się odczuć skoki animacji. Co prawda, nie ma tu jakiejś niesamowitej liczby detali, jednak mimo to wszystko wygląda naprawdę zachęcająco.

Niestety, nie róży bez kolców. W ST cały efekt psuje marna praca kamery. Ma być niby inteligentna i jak najlepiej się dostosowywać do sytuacji. Tere–fere. W rzeczywistości podąża za Twoim oddziałem aż do momentu, gdy ten będzie poruszać się wokół jakiegoś wzniesienia lub czegoś w tym stylu. Wtedy zazwyczaj nie widać nic poza np. skałą. W tym momencie powinny przyjść z pomocą klawisze numeryczne, które odpowiadają za ustawienia kamery. Niestety, rzadko kiedy udaje się ustawić kąt tak, żeby można było widzieć to, co się chce. Na szczęście wciśnięcie spacji ustawia kamerę za dowódcą oddziału i to ratuje nieco sytuację. Jednak czasami nawet to nie pomaga.

WERDYKT

No dobra, a teraz najważniejsze pytanie: jak się gra? Jeśli zapomnimy o marnej pracy kamery, to nieźle, całkiem nieźle. Misje są zróżnicowane, a zaliczenie ich daje dużo satysfakcji. Dlaczego? Bo ST do gier łatwych nie należy. Robale są wytrzymałe, a nasza broń nie jest najlepsza, jednak odpowiednia taktyka rozwiązuje ten problem. Tu trzeba naprawdę się trochę zastanowić, wybrać formację, zrobić zwiad, bo mamy ograniczoną grupę ludzi, a gdy ją utracimy, to koniec. Jednak czy STARSHIP TROOPERS jest rewolucją w gatunku RTS? Moim zdaniem, zmiana 2D na 3D i dodanie kilku nowych pomysłów nie wystarczy. Choć niewykluczone (a raczej pewne), że niedługo pojawi się kilka tytułów, które będą miały kilka zapożyczeń z ST. Ogólnie rzecz biorąc, nowa produkcja Blue Tongue jest dobrą grą i powinna zadowolić fanów gatunku.

Konsolite

Hasbro/Blue Tongue

stta.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

Komputerowe wyścigi samochodów terenowych nie mają tak bogatej przeszłości jak wyścigi szosowe. Na każdą grę pierwszego typu przypada co najmniej 10 z tego drugiego koszyka. Na pozór nie jest to dobra sytuacja dla nas, graczy. Producenci, jeśli nie czują oddechu konkurencji, nie muszą się strasznie wysilać, aby ich pozycja pozostała niezagrożona. „Nie musieć" – nie oznacza jednak „nie chcieć". Na szczęście są jeszcze takie firmy, które chcąc być fair wobec graczy i siebie samych, pracują w siódmych potach, by stworzyć grę jak najdoskonalszą i o jak największej miodności. Wśród tej grupy producentów znajduje się Terminal Reality, twórca 4x4 EVOLUTION.

SALON PIĘKNOŚCI

Główni aktorzy tego wspaniałego spektaklu, czyli dostępne w tej grze samochody, mogą z podniesionym czołem (maską?) nosić te miano. Autorzy 4x4 EVOLUTION przenieśli do swej gry sylwetki najwspanialszych maszyn z napędem 4x4, należących do samej wierchuszki tego typu pojazdów. Oczywiste jest, że zabieg ten został dokonany we ścisłej współpracy z przedstawicielami występujących w grze korporacji samochodowych. A miała ona tak głębokie podłoże, że śmiało możemy tutaj mówić o najbardziej zaawansowanych działaniach tego typu w dziejach gier komputerowych. Nie ograniczyła się bowiem tylko do podpisania umowy, na mocy której można korzystać z oryginalnych nazw samochodów. Konsultacje dotyczyły także wyglądu poszczególnych modeli, a także spraw ściśle technicznych – a wszystko po to, aby odczucia w grze były jak najbardziej zbliżone do tych rzeczywistych. Jak wiele wysiłku to kosztowało, możemy się tylko domyślać.

Inna sprawa, że dostępnych w grze samochodów (licząc wszystkie wersje silnikowe itd.) jest grubo ponad setka!!! Tak wielka różnorodność dostępnych maszyn pozwala wnioskować, że każdy znajdzie tutaj coś dla siebie.

Różnice w parametrach poszczególnych wozów mają swoje bezpośrednie przełożenie podczas wyścigu. A za to zawsze najbardziej cenię gry wyścigowe. Prowadzenie nawet tego samego

modelu, lecz występującego w innej konfiguracji technicznej (np. różnice w przenoszeniu mocy) jest wyraźnie odmienne, nie mówię tu już o pojazdach różnych producentów. Co prawda ta gra nie jest prawdziwą symulacją (i w założeniach wcale nią być nie miała), nie zmienia to jednak faktu, iż model zachowania się samochodów podczas jazdy jest mocno rozbudowany i bardzo atrakcyjny. Szczególnie podoba mi się możliwość zmiany przenoszenia napędu. Dobrze, że autorzy nie zapomnieli o tak oczywistej rzeczy, że nie zawsze napęd na cztery koła jest najkorzystniejszym rozwiązaniem. W zależności od sytuacji na trasie czasami przydaje się spróbowanie czegoś innego.

W GARAŻU

Specyfika gry, a właściwie główny jej tryb, czyli Kariera, pogłębia sens całej zabawy, wzbogacając ją o wątek ekonomiczny. Pieniądze stanowią tu sedno sprawy – te, które mamy na początku, i te, które przyjdzie zarobić podczas zmagań na trasie. W swych założeniach element ten nawiązuje

do standardów gatunku. Dysponując na starcie pewną kwotą, musimy kupić sobie swój pierwszy samochód, który stanie się naszym narzędziem pracy na najbliższych kilka godzin. Dopiero w miarę upływu czasu i wprost proporcjonalnie do ilości wygrywanych wyścigów będzie nas stać na droższy, i co za tym idzie lepszy, model.

Drugą możliwością poprawienia osiągów jest systematyczne wyposażanie naszego wozu w coraz to lepsze części. Opcja garażowa jest tu bardzo rozbudowana, co samo w sobie powinno stanowić o jej przydatności, ale tak naprawdę cenię ją za coś zupełnie innego. Klimat, to jest to słowo, którego jeszcze nigdy nie wiązałem z tym akurat elementem gry. Tym razem jednak jestem do tego zmuszony. To coś więcej niż zwykłe przełączniki i ustawienia. To rzeczy wyjęte wprost z katalogu wysyłkowego dobrej firmy sprzedającej części samochodowe. Każda z tych części ma oryginalną nazwę i pełną charakterystykę przydatności. Po raz pierwszy poczułem się, jakbym rzeczywiście siedział w garażu koło swojego cudeńka i kombinował, co by tutaj jeszcze zmienić, aby mój samochód nabrał oryginalnego wyrazu i co mogłoby zwiększyć jego możliwości. Najfajniejsze jest to, że większość partii (np. silnik) jest rozbita na

części pierwsze. Nie kupujemy tutaj nowego silnika, lecz poszczególne jego elementy (czasem obowiązuje pewna kolejność i jeśli jej nie zachowamy, to zakupy są całkowicie bez sensu i nie przynoszą korzyści).

Jedynym niedociągnięciem, które pozostawia pewien niedosyt, jest brak opcji niszczenia samochodu podczas jazdy. Rozumiem, że gra 4x4 EVOLUTION nie miała być symulatorem jazdy, lecz w moim przekonaniu taka opcja wynika bezpośrednio z zastosowania opcji garażowej. Sam fakt, że ta ostatnia istnieje i że dokonywane tam zmiany mają swoje odbicie podczas rozgrywki, nie do końca mnie zaspokaja. O ileż ciekawsza byłaby zabawa, gdyby w każdym wyścigu trzeba było liczyć się z możliwością uszkodzenia auta, gdy wybiera się szczególnie ekstremalną trasę.

NA BEZDROŻACH

Tory przygotowane na potrzeby gry (jest ich około 20) to przegląd wszystkiego tego, co może

WYBRAŃCY

Spośród całej gamy samochodów terenowych autorzy wybrali na przedstawicieli takich marek jak: Chevrolet, Dodge, Ford, GMC, Lexus, Mitsubishi, Nissan i Toyota. Każdą z tych grup reprezentuje w grze po kilka modeli, dając obraz tego, co możemy znaleźć w światowych salonach motoryzacyjnych. Oczywiście zabrakło kilku firm, może nawet bardziej zasłużonych dla sportów terenowych (np. Hummer), ale uzyskanie odpowiednich licencji to kosztowna sprawa. Z tego typu zachciankami musimy poczekać przynajmniej do następnej części gry.

4x4 EVOLUTION

Samochody z napędem na cztery koła to zabawki z górnej półki. Tak wysokiej, że rzadko który dorosły odważy się po nie sięgnąć. Ale sprawa ma się zgoła inaczej, jeżeli w domu stoi komputer...

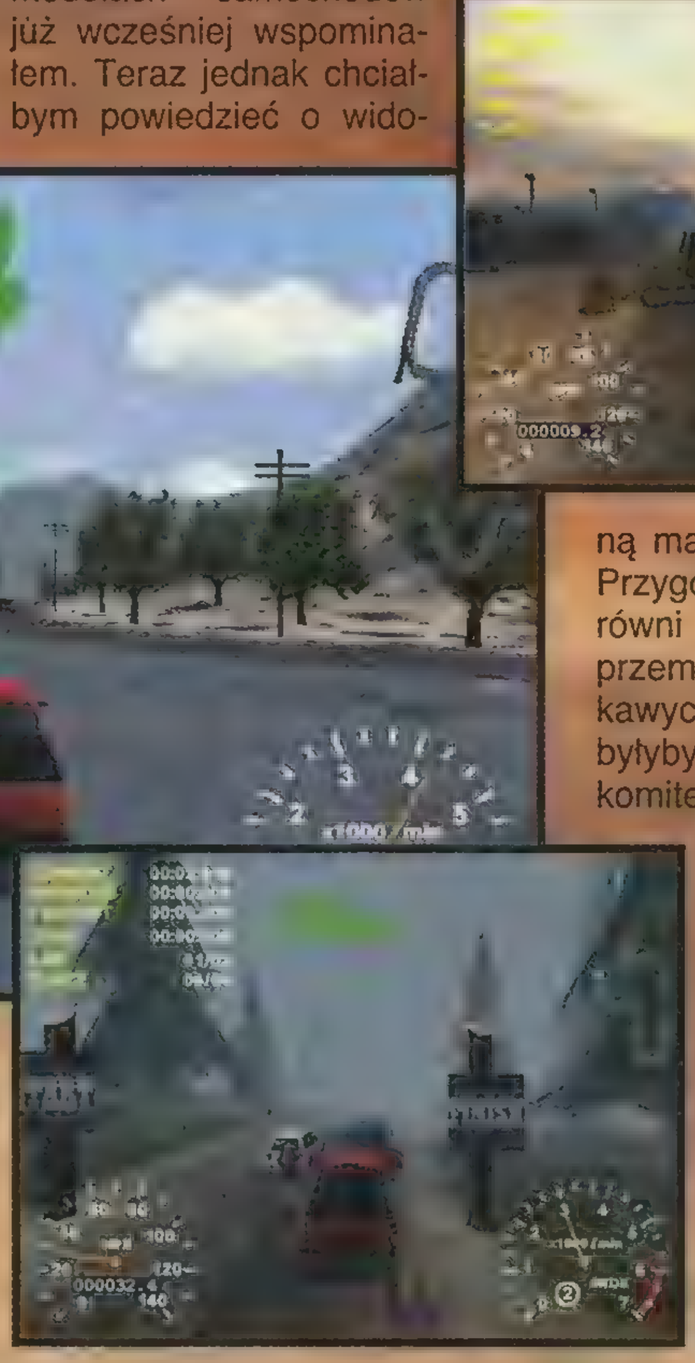
nas spotkać w momencie, gdy zechcemy skrócić sobie drogę do domu. Jak widać na załączonym obrazku, bez specjalistycznego sprzętu raczej nie ma co zjeżdżać z szosy. Głębokie doły, strome wzniesienia, grząski piasek, bagna, zalegający metrami śnieg, przecinające trasę głębokie strumyki i inne przeszkody, takie jak powalone drzewa czy różne głazy – wszystkie trasy obfitują w tego typu przeciwności. Samo pokonanie każdej z nich to wielkie wyzwanie, a co tu mówić o dojechaniu na pierwszym miejscu.

Tradycyjnie dla tego typu gier wytyczona trasa wcale nie jest obowiązująca. Wręcz zaleca się korzystanie z wszelkich możliwych (i niemożliwych) skrótów. Trzymając się kurczowo równej drogi, można zapomnieć o zwycięstwie. Jazda na przełaj to jedyna recepta na wygranie. Aczkolwiek trzeba pamiętać, że „kto drogę skraca, ten na noc nie wraca". Prawda jest taka, że wybierając drogę na skróty, możemy natknąć się na przeszkody nie do przebycia, a wtedy pozostanie czasochłonny powrót do głównego szlaku. Na szczęście takie sytuacje są raczej rzadkie. Zazwyczaj z każdego punktu na mapie da się pojechać dalej, nawet jeśli drogę zagradzają jakieś barierki (przeważnie można je staranować, choć czasami widać wyraźny brak konsekwencji w realizacji założeń, np. ogrodzenie na trasie z lotniskiem).

Dodatkowym plusem jest obecność na każdej trasie wielu ruchomych elementów. Są ciężarówki, pociągi, samoloty czy chociażby zwierzęta, które z pozoru biegają bez sensu, ale tak naprawdę miło wzbogacają otoczenie.

A ŁADNIE TAM?

Graficznie 4x4 EVOLUTION jest bez zarzutu. O wspaniałych modelach samochodów już wcześniej wspominałem. Teraz jednak chciałbym powiedzieć o widokach z różnych kamer. Co prawda większość z nich absolutnie nie nadaje się do gry (rzuty spod dziwnych kątów lub z przodu pojazdu), ale jednak trzeba przyznać, że prezentują się wyśmienicie i pozwalają obejrzeć wybraną maszynę w pełnej jej krasie. Przygotowanie tras plasuje się na równi z samochodami. Bardzo przemyślane konstrukcje, o ciekawych kombinacjach przeszkód byłyby niczym, gdyby nie ich znakomite przedstawienie graficzne.



Całość prezentuje się nad wyraz realnie. Pustynia jest bardzo sucha, a gdy jedzie się w deszczu, to ten jakby ściekał po ekranie. Zapewne zastanawiacie się teraz, co z prędkością działania gry? Ano, całkiem nie najgorzej. Celeronem 300 i Voodoo2 4x4 EVOLUTION w zupełności się zadowoli.

Oprawa dźwiękowa została doskonale zestrojona i dopasowana do charakteru gry. Oprócz całej gamy odgłosów pędzących samochodów mamy możliwość posłuchania dynamicznych kawałków, które w pełni oddają klimat zabawy.

Cóż mogę powiedzieć na zakończenie? Zasady tej gry są tak proste, że o łatwiejsze trudno. Jak zwykle chodzi bowiem o to, żeby być pierwszym na mecie. Ale to w zasadzie jedyny banał, jaki tam znajdziemy. Cała reszta jest tak niestandardowa, że daje 4x4 EVOLUTION prawo do ubiegania się o najwyższe laury. W każdym kolejnym elemencie autorzy zaskakują genialnością swych pomysłów i taką precyzją ich realizacji, jakiej nie powstydziłaby się żadna inna firma developerska. Występując w roli Kopciuszka ludzie z Terminal Reality zaszokowali mnie i zapewne także sporą część z Was. Podczas gdy niespokojnie spoglądałem w kierunku Codemasters w oczekiwaniu na ciągle odkładaną premierę gry INSANE, omal nie przeoczyłem takiej znakomitości. Znacznie spokojniej zacząłem odliczać godziny do premiery zapowiadanego hiciora „mistrzów kodu", odkąd niemal całkowicie pochłonęła mnie 4x4 EVO. Kto wie, być może to jest już deser?

TEG

Terminal Reality

www.4x4evolution.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

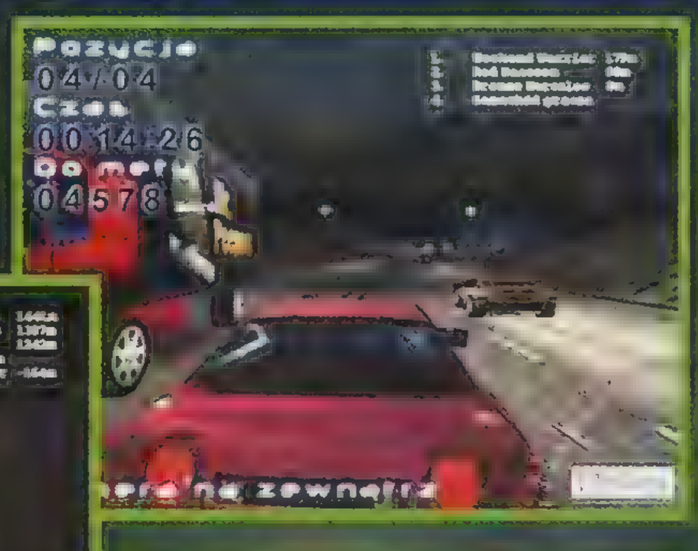
OCENA: 8/10

MIDNIGHT RACING

Noc to taka część doby, gdy przeciętny zjadacz chleba po prostu śpi. Ale czy wszyscy? Pewnie, że nie! Są tacy, którzy dopiero wtedy wychodzą z domu. Mimo braku promieni słonecznych życie po zmroku wcale nie jest mniej „kolorowe" niż za dnia. Jeżeli z różnych powodów (mama Wam nie pozwala, boicie się lub po prostu Wam się nie chce) jeszcze nie poznaliście uroków nocy, teraz macie niepowtarzalną szansę nadrobienia zaległości. Co prawda akcja gry MIDNIGHT RACING skupia się jedynie na tym, co dzieje się po zmroku na drogach, niemniej jest to jeden z aspektów nocnego życia.

RZUT OKA NA PRZESZŁOŚĆ

Na pierwszy rzut oka ta gra przypomina nieco pamiętną serię LOTUS, w którą swego czasu zagrywałem się na poczciwej Amidze. Skojarzenia te wywoływane są przez co najmniej dwa względy. Po pierwsze, autorzy MR wykorzystali w swoim tytule ten sam pomysł gonitw miejskich, z jakim mieliśmy do czynienia we wspomnianym „pradziadku" wyścigów (oczywiście, nikt tutaj nikomu nie zarzuca plagiatu – podobnych gier na rynku jest wiele). Po drugie, wygląd pojazdów oraz ich sposób poruszania się po drodze także wydaje się znajomy (przy zachowaniu odpowiednich proporcji, rzecz jasna). I o ile ta pierwsza sprawa zdecydowanie wychodzi grze na plus (jazda po zwykłych ulicach, dostępnych dla wszystkich zmotoryzowanych ma znaczący wpływ na grywalność), o tyle drugą należy zapisać po stronie minusów, o czym w dalszej części artykułu.



No właśnie, czas zająć się tym, co najważniejsze w grach wyścigowych, a więc samym wyścigiem. Autorzy przygotowali tu aż 16 różnych pojazdów. Każdy model w oczywisty sposób różni się od innych – i to nie tylko samym wyglądem zewnętrznym, ale i tym, co chowa pod maską. Różne silniki, o różnych parametrach i osiągach, dają prawo przypuszczać, że sterowanie każdym z samochodów będzie rzeczą wyjątkową. Niestety, we właściwej części zabawy różnice te wcale nie są aż tak wyeksponowane, jak być powinny. Nie jest to jednak równoznaczne z tym, że sterowanie jest do kitu. Wręcz przeciwnie, samochody zachowują się całkiem przyzwoicie i co najważniejsze – z poszanowaniem dla podstawowych praw fizyki. I o ile nie gramy z widokiem zza samochodu (nie dość że modele wyglądają archaicznie, to także sposób poruszania się po ekranie pozostawia wiele do życzenia), to wrażenia z gry są zdecydowanie pozytywne.

Liczba tras (tak jak i ilość samochodów) jest dość pokaźna i oscyluje w granicach 30. Każda z nich charakteryzuje się niepowtarzalnym wyglądem, a także dostarcza zupełnie wyjątkowych wrażeń. Standardowo trasy ułożone są w kolejności ze względu na rosnący poziom trudności. Pokonanie ich wszystkich gwarantuje graczowi miejsce w galerii sław, ale zanim do tego dojdzie, czeka nas wiele godzin zmagań z bardzo wymagającymi przeciwnikami. Jedyną cechą łączącą wszystkie te trasy jest fakt, iż zgodnie z założeniami gry będziemy je pokonywać nocą.

AKCELERATORY

Oprawa gry zasługuje na wysoką notę, jednak obniżają ją nieliczne, acz zdarzające się wpadki. Autorzy wykorzystali pełen potencjał najnowszych akceleratorów 3D, po to, aby dostosować swój produkt do wymogów dzisiejszych czasów. I trzeba przyznać, że to się im udało. Wiele spektakularnych efektów specjalnych (jak, nie przymierzając, bardzo realistyczne przydrożne oświetlenie) tworzy wizję produktu śmiało mogącego konkurować z innymi. Drobne rysy, takie jak wspomniany już felerny widok „zza samochodu" czy znikanie niektórych tekstur podczas karamboli, co prawda obniżają nieco ostateczną notę za ten element gry, aczkolwiek nie mają aż tak dużego wpływu na grywalność.

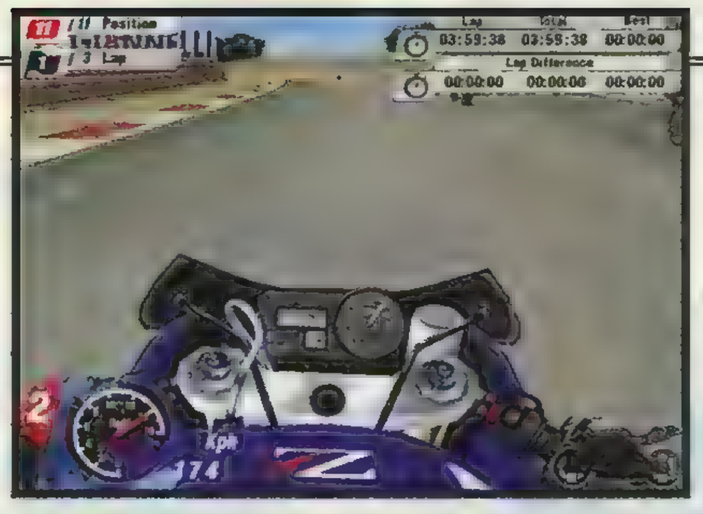
MIDNIGHT RACING, jak każda gra, ma pewne wady, ale ma też i zalety. Sumując je wszystkie – gra wychodzi bardziej na plus niż na minus. Być może nie jest to produkt z górnej półki i raczej nie zagrozi np. NEED FOR SPEED, jednak pewne jest, iż jest to dobra gra, a dodatkowo ma kosztować 69,95 zł – co zapewne znajdzie swoje odzwierciedlenie w liczbie sprzedanych jej egzemplarzy.

TEG

Bright Star
www.midnightracing.topware.pl

DYSTRYBUTOR PL – TOPWARE
STRONA PL – www.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 32 MB RAM

OCENA: 6/10



SUPERBIKE 2001

Gry sportowe ze stajni EA Sports to prawdziwe perełki. Zawsze liczą się w czołówce produktów tego typu, a nawet często zajmują pozycję lidera. I mimo usilnych starań konkurencji bardzo trudno jest walczyć z jednym z najpotężniejszych wydawców gier komputerowych. Kiedy wydaje się, że jest już o krok od detronizacji produktów „Elektroników", ci z okazji nadejścia nowego roku kalendarzowego raczą nas kolejnymi wersjami swoich przebojów. Zgodnie z powyższymi zasadami oto nadszedł czas na lawinę gier opatrzonych liczbą 2001 w tytule.

LICENCJA NA RZECZYWISTOŚĆ

SUPERBIKE jest właśnie jedną z takich gier, której każdego roku przybywa nowy członek rodziny. Najnowsza jej część tradycyjnie bazuje na licencji, która pozwala na wykorzystywanie oryginalnych nazw zespołów i kierowców startujących w zawodach – tym razem z sezonu 2000. Znajdziemy więc wszystkich 25 kierowców, oryginalnie oklejone motocykle takich marek, jak: Honda, Kawasaki czy Ducati, oraz 13 tras znajdujących się w kalendarzu startów na tenże rok. Oczywiście, każdy z tych elementów prezentuje klasę, z jakiej firma EA Sports słynna jest na całym świecie. „Elektronicy" są tak dokładni, że malkontenci nie mają po prostu żadnego punktu zaczepienia. To monolit, w którym nie sposób znaleźć żadnego słabego punktu. Całość jest tak maksymalnie zbliżona do rzeczywistości, że aż trudno w to uwierzyć.

KONSTELACJE KONFIGURACJI

Kolejny mocny punkt SUPERBIKE 2001 wiąże się z dużymi możliwościami konfiguracyjnymi. Gracze lubujący się we wszelakiej maści przyciskach, guziczkach i suwaczkach będą w siódmym niebie! Oprócz standardowych ustawień (muzyka, grafika etc.) podłubać sobie można w mocno rozbudowanej opcji handicapu (można tutaj zautomatyzować bardzo wiele czynności związanych z jazdą – zdecydowanie polecam graczom początkującym i „średniozaawansowanym"), a także zająć się gigantycznych rozmiarów trybem „garażowym" (ustawienia: od opon, przez zawieszenie, aż po silnik).

System sterowania maszyną jest jednym z najlepszych, z jakimi się spotkałem. Za jego podstawę posłużył engine z poprzedniej części tej serii, aczkolwiek w paru elementach autorzy posunęli się trochę dalej. Najważniejsze jednak jest to, że w SUPERBIKE 2001 mogą grać zarówno starzy wyjadacze, jak i Ci dopiero raczkujący w grach tego typu. Tak jak już wspomniałem, możliwość przerzucenia na komputer troski o kilka aspektów jazdy motocyklem (m.in. balansowanie ciałem, hamowanie przed zakrętami, blokowanie nadwyżek mocy), to rzecz, bez której gra mogłaby odstraszać, miast przyciągać. Oczywiście zakres handicapu zależy tylko i wyłącznie od Was. Jeżeli czujecie się na siłach grać bez pomocy, to proszę bardzo – ale lojalnie uprzedzam, że po włączeniu maksymalnego realizmu gra jest piekielnie trudna (i zapewne o to chodzi)!

BATY!!!

Niestety, SUPERBIKE 2001 ma kilka mniej lub bardziej dokuczliwych błędów. I to takich, które w moim mniemaniu należałoby nazwać głupimi. Dlaczego? Ano dlatego, że większość z nich to te same, jakich programiści nie ustrzegli się już w poprzedniej części tej gry! Oj, chyba betatesterzy nie pracowali jak należy, gdyż są one bardzo widoczne. Po pierwsze, pojawiające się usterki nie odpowiadają skali zdarzenia, w wyniku którego powstały (np. przy 150 km/h po zdarzeniu z metalową bandą motor jedzie dalej z niewielkimi tylko uszkodzeniami). Po drugie, znów motocykliści pokazują, jak niezłymi są sprinterami i tak naprawdę motor nie jest im do niczego potrzebny (po upadku czasami wsiadają na siodełko przy 100km/h – szkoda że nie wykazują takiego zdecydowania biegnąc po motor!). Po trzecie, algorytmy odpowiedzialne za sztuczną inteligencję w sytuacjach ekstremalnych po prostu zawodzą (po upadku mój zawodnik był wleczony pod kołem motoru rywala, który w ferworze walki zupełnie nie zwracał uwagi na to, iż przejeżdża człowieka!?).

DYLEMATY RECENZENTA

No i co tu z takim fantem zrobić? Niby SUPERBIKE 2001 ma silne „plecy" w postaci dobrego podłoża merytorycznego i doskonałego wykonania (graficznie po prostu miażdży, a nie wymaga przy tym jakiegoś nadzwyczajnego komputera!), jednakże ma też parę błędów, tym bardziej denerwujących, że są to te same błędy co w poprzedniej części. Szkoda, bo chciałoby się wystawić jej znacznie wyższą notę. Chciałbym..., ale nie mogę.

TEG

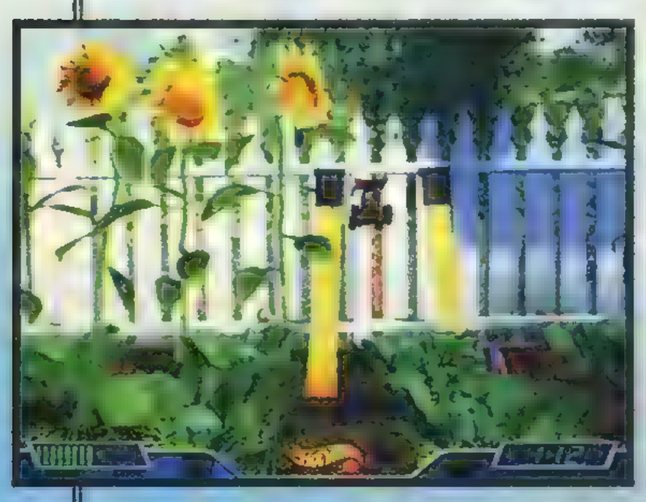
EA Sports
www.easports.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

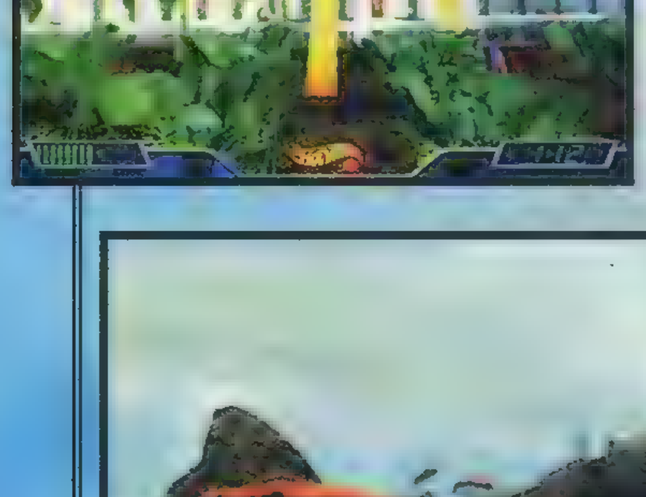
OCENA: 6/10

STUNT TRACK DRIVER 2 GET'N DIRTY

HOT WHEELS to wyścigi samochodów–zabawek firmy Mattel Interactive. W odróżnieniu od większości podobnych gier zamiast trójwymiarowego otoczenia mamy tu do czynienia z prerenderowanym torem, co daje dość ciekawe efekty (podobne rozwiązania były już wcześniej wykorzystywane w grach samochodowych, lecz od dłuższego czasu na rynku królują w pełni trójwymiarowe samochodówki). Dzięki użyciu takiej, a nie innej techniki, tory w HOT WHEEL są bardzo dynamiczne, a gra przypomina bowiem te z PSX–a – nic się nie rwie, nic nie skacze. Pomimo iż HW nie może się równać pod względem oprawy z takimi przebojami jak na przykład NEED FOR SPEED: PORSCHE, potrafi czasem zaskoczyć efektami. Szczególnie ładnie wyglądają wszelkie kałuże, jeziorka czy inne akweny wodne – znakomicie oddano falowanie powierzchni oraz odbicia światła. Animacja samochodu nie jest najgorsza, a na szczególną uwagę zasługują ewolucje, które można wykonywać podczas lotu w powietrzu (po wybiciu z rampy).



ogródku warzywnym, wśród grządek pomidorów, skaczących królików i porozrzucanych narzędzi ogrodniczych. Albo po plaży, gdzie Twój samochodzik może paść ofiarą wygłodniałych krabów lub przytopić się w kałuży przy brzegu. Albo po nadbrzeżnych jaskiniach, w których poniewierają się kości dinozaurów, a po ścianach łażą wielkie pająki. Jak już mówiłem, prowadzisz mały samochód–zabawkę, tak więc zarówno dynamika jazdy, jak i przeszkody, które napotykasz na swojej drodze różnią się zasadniczo od tego, co spotyka się w innych samochodówkach. Warto też przy okazji ostrzec wszystkich wielbicieli symulatorów – HW to gra czysto zręcznościowa, pełna zwariowanych pomysłów i żywiołowej akcji, dlatego nie należy doszukiwać się w niej realnego modelu jazdy czy czegokolwiek w tym stylu.



na bardziej produkcje konsolowe czy automatowe niż pecetowe.

WŚRÓD GRZĄDEK I KRABÓW

Na początku do wyboru masz cztery tory. Nie są to jednak klasyczne tory wyścigowe, lecz odpowiednio przystosowane do klimatu gry. I tak na przykład, pojeździć można: po

BONUSY

Po drodze będziesz miał okazję znaleźć wiele bonusów – niektóre z nich dają Ci punkty niezbędne do wygrania wyścigu, niektóre usprawniają Twój pojazd lub też robią inne rzeczy. Oprócz czterech torów podstawowych są jeszcze dwa, do których na początku gry dostęp jest zablokowany. Aby się do nich dostać, trzeba wygrać zawody na pierwszych czterech. Jeżeli jeszcze nie wystarczy Ci wrażeń, do HW dołączono edytor torów, który pozwoli Ci stworzyć dowolne otoczenie, na jakie masz ochotę. Do wyboru masz kilka różnych pojazdów. Różnią się one parametrami, takimi jak prędkość maksymalna, przyczepność, zwrotność itp. W miarę postępów w grze przybywa samochodów, którymi możesz jeździć.

Jest to gra przyjemna i łatwa, tak zwana „pięciominutówka", w którą gra się kilkanaście minut dziennie dla zrelaksowania. Szybka akcja, bardzo pomysłowe tory, zabawowy klimat – wszystkie te rzeczy to niewątpliwe jej zalety. Oczywiście nie jest to produkcja wysokobudżetowa, można jej zarzucić braki w grafice oraz wiele innych drobiazgów, ale nie w tym rzecz. HOT WHEELS jest grą zabawną, a w końcu to liczy się przede wszystkim.

Frogger

ROZMYTA DROGA PSX-a

Na pierwszy rzut oka grafika HW nie wydaje się zbyt zachęcająca. Rozdzielczość jest niezbyt wysoka, obraz jakby lekko rozmyty. Po kilku chwilach zaczniesz jednak doceniać ten engine – pod względem płynności akcji gra przy-

Mattel Interactive

NIEZNANA

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

HOGS OF WAR

Humor w grach... Jak z nim jest – wiadomo. Czasami sprawia, że dany tytuł jest wyjątkowy. Jest także druga strona medalu, niejednokrotnie jest on tak specyficzny, że ma się dość zabawy już po kilku minutach. Infrogrames postanowiła spróbować szczęścia ze swoim HOGS OF WAR, które jest określane jako „WORMS w 3D".

Ta gra nawiązuje do tego świetnego i rewolucyjnego (niegdyś) tytułu, a na dokładkę dorzuca nam kilka swoich rozwiązań. Pierwszym jest transformacja płaskiego obrazu w 3D. Zabieg udał się wyjątkowo, teren jest przejrzysty z licznymi elementami dekoracji, jak pagórki, drzewa krzewy, budynki i tym podobne. Innym ciekawym pomysłem jest zmiana głównych bohaterów na... świnie! Nie powiem, dość ciekawe, a co ważniejsze – zabawne.

WIĘCEJ BRONI DLA SWIŃ!

Historyjka jest niezwykle prosta. Fabryki broni produkują całe masy karabinów, rakiet, bomb oraz innego żelastwa. Mamy zrobić z całego tego złomu jakiś użytek i dlatego jest wojna. A po co? Żeby fabryki mogły produkować jeszcze więcej broni! Do batalii o zasoby fabryk przystępuje pięć frakcji świń. Po wybraniu swego oddziału wcielisz się w rolę angielskich, niemieckich, francuskich czy też japońskich wieprzków. Wraz z tym przyszłym bekonem odwiedzisz przeszło 25 różnych lokacji, by toczyć w nich zaciekłe boje o skrawek chlewa.

NO TO PO ROBALU

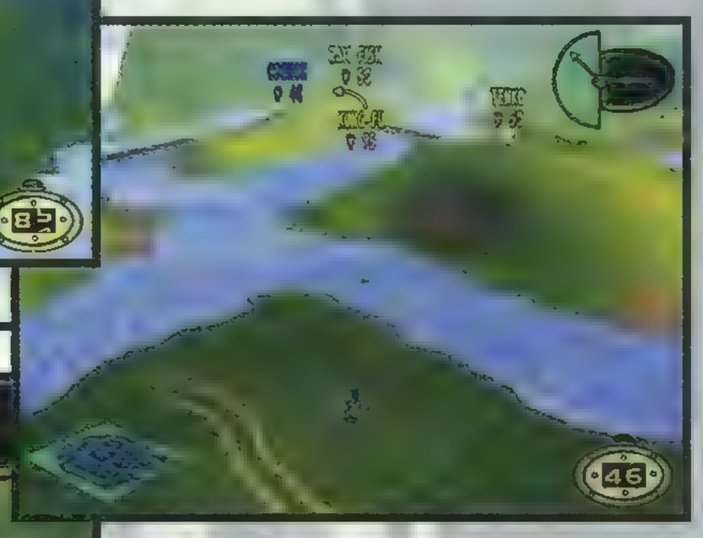
Twórcy HOW rozszerzyli pomysł Teamu 17, ale przy okazji zadbali, aby gra nie utraciła swej prostoty oraz nieprzewidywalności. Cała rozgrywka została podzielona na tury. Podczas naszej kolejki możemy poruszać się po terenie, zbierać ekwipunek lub dodatkowe punkty energii oraz atakować przeciwnika. Wszystko w określonym limicie czasowym. Arsenał jest naprawdę pokaźny. Przyjdzie nam skorzystać z: granatów ręcznych, moździerzy, bazooki, karabinu snajperskiego, laski dynamitu czy też bomb lotniczych. W każdym razie dane nam będzie użyć przeszło 50 rozmaitych rodzajów broni. Ale to nie koniec. Do tego należy doliczyć drobny element zapożyczony z gier RPG. Otóż po każdej pomyślnie ukończonej misji otrzymujemy specjalne punkty, które możemy przeznaczyć na rozwój naszych wieprzy. Mamy możliwość wyuczenia ich kilku dodatkowych umiejętności, by stały się np. medykami czy też specjalistami od mocnego sprzętu. Pomysł jest ciekawy, a co ważniejsze – raczej umila rozgrywkę niż komplikuje.

Nasi wojacy mogą poruszać się po w pełni trójwymiarowym środowisku. Efekt jest zadowalający, jednak autorzy mogli się bardziej postarać. Zarówno modele postaci, jak i teren wyglądają nieco topornie, jednak dzięki temu gra będzie chodziła płynnie nawet na słabszych maszynach. Jednym z ciekawszych elementów HOW jest tryb snajperski, dzięki któremu możemy poprawić celność strzałów. Podobnie jak w WORMS, tak i w HOW znajdziemy pola minowe oraz wodę. Kontakt z tą ostatnia kończy się zazwyczaj zejściem naszego zawodnika.

Dźwięk w tej grze to całkiem inna bajka. Pominę kwestię muzyki, ponieważ nie pełni tu ona jakiejś znaczącej roli. Ot, przed i po misji słyszymy dobrze znaną melodię z telewizyjnego serialu Monthy Pythona, a tak to tylko od czasu do czasu jakieś kilka taktów. Ale dźwięk to jeden z kluczowych elementów HOW. Gra jest naszpikowana zabawnym, aluzyjnymi tekstami, co chwilę rzucanymi przez nasze bekony. Autorzy postarali się, aby kwestie te były odpowiednie dla danego „narodu". Dlatego można zauważyć małe różnice w akcencie. Zdecydowanie najlepiej (moim zdaniem) wypada oddział z Japonii. Ten dialekt oraz wypowiadane w nim kwestie po prostu zabijają!

HOGS OF WAR to świetna pozycja dla tych, co to oczekują od gry szybkiej rozgrywki oraz humoru. Gra się naprawdę miło i bezstresowo. Jedyną wadą jest rozgrywka dla jednego gracza – stanowczo za krótka. Te kilkanaście misji można ukończyć w dwa–trzy dni! Jednak wtedy przechodzimy w tryb muliplayer, który podobnie jak w WORMSACH rządzi!

Konsolite



Infogrames
www.infogrames.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

Wielu zapewne pamięta, jak wielkim wydarzeniem na rynku gier komputerowych było wydanie gry pt. FIFA '96. Istna rewolucja! Oto pojawiła się „piłka" w pełni trójwymiarowa, z możliwością zmiany ustawienia kamer i naturalnie wyglądającymi zawodnikami. Nie była idealna, ze względu na niedostateczną moc ówczesnych komputerów. Jednakże do dziś przez wielu jest postrzegana jako najlepsza FIFA w historii. Następne części wprowadzały liczne poprawki engine'u, wyglądu stadionów, motion capture. Począwszy od F'99 przeważnie chodziło tylko o kosmetykę i szczegóły. Hucznie zapowiadana edycja 2001 miała przynieść kolejne zmiany.

PIERWSZE WRAŻENIA

Tradycyjnie grę otwiera przyzwoite demko. Menu uległo drobnym zabiegom kosmetycznym, ale jego zawartość jest bez zmian – przedstawione czytelnie i przejrzyście. Gra oferuje nam rozgrywki w ramach Pucharu Mistrzów, Mistrzostw Świata oraz lig krajowych, poczynając od angielskiej przez koreańską (!), belgijską, norweską, niemiecką, a na hiszpańskiej kończąc. Nie należy zapominać o meczach towarzyskich, grze przez Internet, treningach (te nie wprowadzają nic nowego – karne, stałe fragmenty gry, mecz treningowy) czy możliwości stworzenia własnego zespołu bądź zawodnika. Zasady gry nie zmieniły się, klawiszologia również. Wciąż pełno zagrań „w uliczkę", na wolne pole czy mocnych dośrodkowań.

Również wykonywanie stałych fragmentów gry nie przysporzy problemów.

CO BOLI?

Przede wszystkim ubolewam nad taktykami. Jako wielki fan CHAMPIONSHIP MANAGERA miałem wizję piłki doskonałej, pierwszorzędnej zręcznościówki z pełną ingerencją w zestawienie zespołu. Gdy zobaczyłem możliwości roszad zespołu (a w zasadzie ich brak), prawie spłynąłem po krześle z rozpaczy. Na pierwszy rzut oka jest ich wystarczająco, ale w praktyce niewiele się od siebie różnią i jedną taktyką można grać przez cały czas, bez względu na klasę przeciwników. Ciężko jest mi również ustosunkować się do tak chwalonych przez twórców modeli twarzy. Autorzy obiecywali, że zostanie położony większy nacisk na ich dopracowanie. Cóż z tego, że wyglądają pięknie, wyrażają uczucia piłkarzy od euforii po frustrację, są niezwykle dopracowane i możemy je edytować, jeżeli tylko 20% z nich jest podobna do oryginału? Czy jedynym znakiem rozpoznawczym Zidane'a ma być jego charakterystyczna łysina, a Davidsa dredy? Niektórzy zawodnicy, jak Stam czy Van Der Sar, wyglądają niemal perfekcyjnie, w związku z czym nasuwa się pytanie: czemu chłopcy z EA zatrzymali się w pół drogi i nie dopracowali tego szczegółu?

CO CIESZY

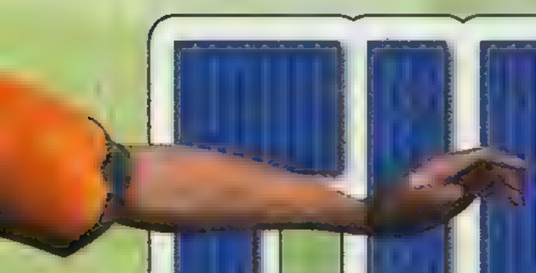
Gdy tylko wybierzemy drużynę i odczekamy, aż gra się załaduje, oczom naszym ukazują się pięknie dopracowane stadiony. Możemy obejrzeć takie wielkie obiekty, jak: Nou Camp, San Siro, Stade de France, WestfalenStadion czy Wembley, który obecnie jest budowany od nowa. Każdy szczegół został oddany ze szwajcarską dokładnością i nie ma problemu z rozpoznawaniem naszej areny walki. A ta wypełniona jest żądnymi emocji kibicami, którzy zostali jeszcze precyzyjniej odwzorowani (pomijając duże zbliżenia, na których stają się zgrają kolorowych punkcików) i machają flagami narodowymi bądź klubowymi, skandują i zdzierają gardła w przypadku groźnej akcji czy bramki.

Ciekawie prezentuje się akcja na boisku. Pomijając polepszenie grafiki, należy po raz kolejny zaznaczyć dbałość o drobiazgi. Oto na koszulkach pojawiają się nie tylko reklamy czy herby klubowe, ale również np. znaczki producentów strojów. Zawodnicy wyglądają wreszcie jak piłkarze, a nie zawodnicy footballu amerykańskiego, znani nam z poprzedniej części. Wciąż jednak biegają, jakby mieli powiązane... sznurowadła:), na czym, niestety, bardzo traci dynamika akcji.

Główny arbiter jest znacznie lepiej dopracowany i kartki rozdziela sprawiedliwie – choć raz po wyjątkowym faulu miałem wrażenie, że zgubił gwizdek. Wreszcie pojawił się sędzia liniowy. W końcu mamy też ławkę rezerwowych z rozgrzewającymi się zawodnikami. Piłkarze nauczyli się mówić, mało tego – krzyczeć! Przez całą rozgrywkę ma-

FIFA 2001

Jak zwykle pod koniec roku EA Sports serwuje nam kolejną odsłonę komputerowej piłki kopanej. Czy zawiera ona coś nowego poza paroma zmianami kosmetycznymi i drobnymi poprawkami? Dowiecie się, gdy przeczytacie ten tekst.



my atmosferę prawdziwego meczu. Trener dający ustne wskazówki, zawodnicy pokrzykujący, cieszący się ze zdobytej bramki czy kłócący się z arbitrem o jego decyzje. Nasi wirtualni gracze nabrali trochę ogłady i po faulu możemy zobaczyć uściśnięcie dłoni przeciwnika w geście przeprosin. Ze szczegółów należy wymienić pojawienie się fotoreporterów, kamerzystów czy służb porządkowych, co w istotny sposób wpływa na realizm i grywalność. Nawet trawa wydaje się bardziej zielona. A już pogoda panująca nad stadionem może doprowadzić do utraty świadomości. Grafika staje się tak naturalna, że boję się myśleć, co będzie za lat 5.

Polepszeniu uległa także inteligencja bramkarzy, którzy w poprzednich częściach zachowywali się, jakby nie znali swego rzemiosła. Do tej pory nie zauważyłem, aby popełniali nagminnie jakieś błędy, chociaż czasami zamiast „w piątce" widuje ich na 8–10 metrze. To jest gra na przedpolu:) Twórcy wprowadzili też nowy element gry. Jest nim, znany nam dotąd przeważnie z konsol lub automatów, pasek siły strzału, za pomocą którego kontrolujemy moc uderzenia. Jeżeli osiągnie on wartość zbyt wysoką i zmieni kolor na czerwony, możemy być pewni, że piłkę złapie jeden z kibiców. Opcja dość przydatna, ale nie niezbędna.

Muzyka, jak w każdej części tej gry, stoi na wysokim poziomie. Kawałki są szybkie, dynamiczne, dobrze dobrane i nie męczą uszu nawet po długim graniu. A odgłosy stadionu wciągają w wir prawdziwego spotkania.

DZIEŃ SĄDU

Najnowszy produkt EA Sports jest z całą pewnością dobry, a na pewno lepszy od swej poprzedniej edycji, którą postrzegam jako jedną z gorszych. Jednak należy sobie postawić pytanie, czego oczekujemy od wersji 2001? Jeżeli jakiś diametralnych zmian, to niestety. Możemy kupować z roku na rok nowe edycje, ale czy warto? Czy ma to sens? W moim odczuciu autorzy gry popadają w megalomanię – doskonale wiedzą, że ich produkt nie ma konkurenta na rynku i niestety, nie ulegają „wyścigowi zbrojeń". Nie mam zamiaru szykanować tu producentów, przecież odwalają kawał dobrej roboty i robią to z całą pewnością z pasją i zaangażowaniem.

Może to zabrzmieć jak twierdzenie, że QUAKE 2 różni się od QUAKE'A 3 jedynie grafiką i paroma ulepszeniami. Nie, nie i jeszcze raz nie! Uważam jedynie, że EA mogłoby wypuścić nową grę dopiero po wprowadzeniu jakiś znaczących zmian. Pamiętacie F'98 i jej wersję ROAD TO WORLD CUP? Czym one się różniły poza tym, że w pierwszej grało się klubami, a w drugiej reprezentacjami? Czy nie jest to typowe nastawienie się na zysk ?

Nie będę przekonywał Was do mojego zdania, ale grając w F2001 miałem wrażenie, że już to gdzieś było. Ta sama gra, ten sam sposób rozgrywania spotkań, wciąż te same schematy. Jednak jako wielki fan tej serii muszę jej bronić. Jest to obecnie najlepsza piłka kopana na PC i nikt temu nie może zaprzeczyć. Jest dobrze zrobiona, ma wszystkie cechy dobrej gry: miodność, niezłą grafikę, dźwięk, a poza tym jest to klasyka gatunku, której nie może zabraknąć na półce prawdziwego fana piłki nożnej. Teraz z pewnością zastanawiacie się, czy ją kupić? Odpowiedź jest prosta. Jeżeli nie macie jeszcze żadnej gry z tej serii, to z całą pewnością najnowszy produkt EA przypadnie Wam do gustu. A jeśli jesteście zdegustowani po ostatniej jego wersji, to nowa edycja poprawi Wam humor.

OCENA

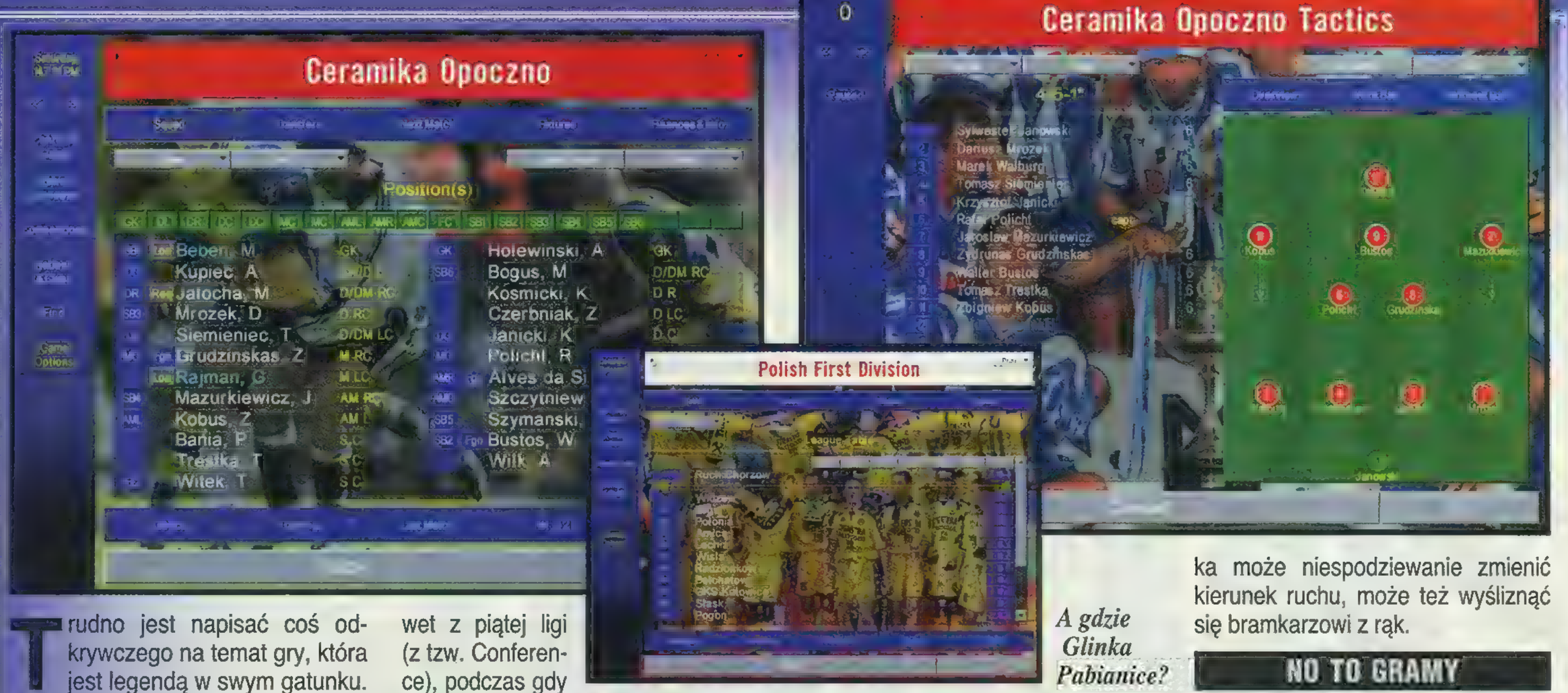
Miałem olbrzymi dylemat, co zrobić z oceną. Po rozważeniu argumentów za i przeciw postanowiłem przyznać 8. Miałem wątpliwości, czy aby nie jest to ocena za wysoka, ale doszedłem do wniosku, że nie. Na korzyść F2001 przemawiają aktualne składy, grafika, realizm meczu. Minusy mogą być wyłącznie moim subiektywnym wrażeniem – przecież nie każdy musi czuć taką potrzebę ingerowania w taktyki jak ja.

Gunner

E.A. Sports
www.easports.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 8/10



CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/2001

Trudno jest napisać coś odkrywczego na temat gry, która jest legendą w swym gatunku. Zagorzali fani menedżerów z pewnością mogliby powiedzieć o niej tyle, że nie zmieściłoby się to nie tylko na jednej, ale i dziesięciu stronach NSS. Z kolei graczom początkującym trudno będzie wytłumaczyć, dlaczego gra tak nieciekawa graficznie, ozdobiona wyłącznie tonami tabelek, budzi tak gorące emocje.

POLSKA GOLA!

CHAMPIONSHIP MANAGER jest grą dla tych, w których piłka nożna budzi głębokie emocje, natomiast zdecydowanie chłodniejsze uczucia wzbudza mocowanie się z joystickiem lub padem w piłkarskich zręcznościówkach. CM jest grą dla fanów, których futbol pociąga przede wszystkim od strony taktycznej. Podstawą rozgrywki jest budowanie na boisku optymalnej formacji, wybór stylu gry oraz dobór zawodników do drużyny. Najsilniejszymi stronami CM są dwa elementy: olbrzymia baza zawodników oraz bardzo

elastyczny edytor taktyki. Najsłabszą – ilustrowanie przebiegu meczu wyłącznie komentarzem tekstowym (według autorów komentarz ma za zadanie uruchomić wyobraźnię gracza, a z nią żaden widok 3D jeszcze nie wygrał).

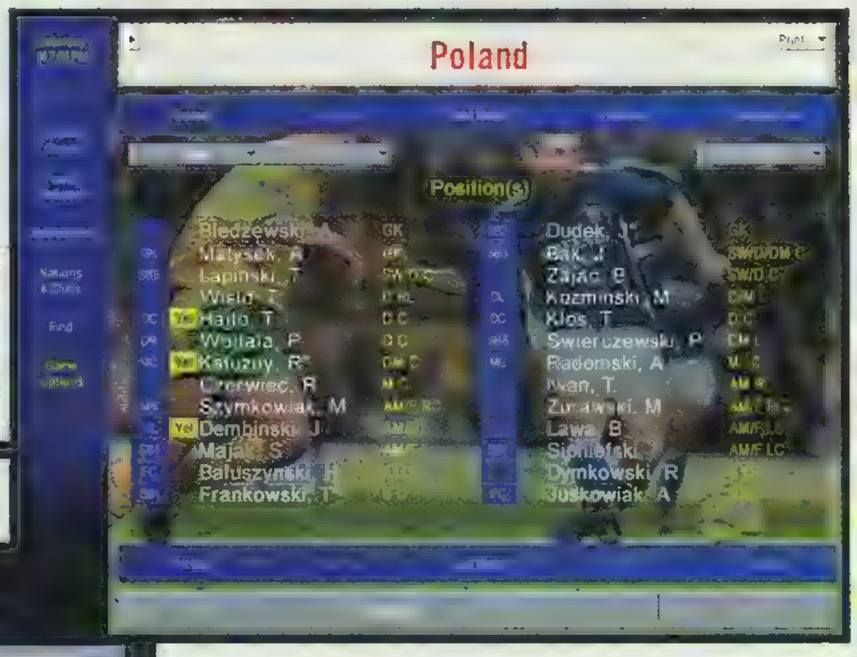
Nowa odsłona CM nie jest wielkim krokiem naprzód. Engine pozostał taki jak w CM3 (i w CM 99/00) – tyle tylko, że włączono doń szereg drobnych usprawnień, jakie zebrały się od wydania poprzedniej części. Dla polskich fanów najistotniejszą nowinką będzie zawarcie w grze, uwaga, uwaga... ligi polskiej! Łącznie w nowej części CM możemy prowadzić drużyny aż z dwudziestu sześciu krajów, a przewidziano od dwóch do pięciu poziomów rozgrywkowych. Grając w lidze angielskiej, możesz prowadzić drużyny nawet z piątej ligi (z tzw. Conference), podczas gdy np. z drużyn polskich tylko te pierwszo– lub drugoligowe.

A gdzie Glinka Pabianice?

NOWOŚCI

Niezwykle przydatnym źródłem informacji dla każdego menedżera będą w nowym CM00/01 oceny graczy, dokonywane przez zatrudnionych w klubie trenerów, fizjoterapeutów czy łowców talentów. Każdy gracz w Twoim zespole może być oceniony przez wybranego przez Ciebie trenera czy lekarza. Niekiedy można w ten sposób uzyskać bardzo istotne informacje, dotyczące ukrytych cech każdego zawodnika. Pamiętać jedynie należy, że ocena jest rzeczą subiektywną, więc im gorszy szkoleniowiec, tym mniej można ufać jego zdaniu.

Pogoda odgrywała pewną rolę już w poprzednich częściach tej gry. Autorzy CM00/01postanowili jednak wzmocnić jeszcze bardziej jej wpływ na wydarzenia na boisku. Wcześniej mokra nawierzchnia zmuszała graczy do większego wysiłku i powodowała szybszy wzrost poziomu zmęczenia. Obecnie wilgotna i śliska murawa będzie wpływać również na skuteczność strzałów – na mokrej trawie piłka może niespodziewanie zmienić kierunek ruchu, może też wyśliznąć się bramkarzowi z rąk.



NO TO GRAMY

Pisząc na temat CHAMPIONSHIP MANAGERA, wylano już tony farby drukarskiej i wstukano miliony bajtów w Internecie. Trzeba przyznać, że bracia Collyer i zebrany przez nich zespół projektantów wykazali się żelazną konsekwencją w rozbudowywaniu swojego produktu, starając się pogłębiać elementy związane z prowadzeniem drużyny. CM jest w swojej klasie postrzegany jako wyznacznik jakości, która nie jest osiągana przez inne piłkarskie menedżery. Trzeba jednak zauważyć, że CM z założenia nie zawiera takich elementów, jak: zarządzanie finansami klubu, inwestowanie w stadion, zbieranie reklam, a przede wszystkim – nie ma graficznego odtworzenia meczu. Jeśli więc inni developerzy pokuszą się o wykorzystanie możliwości, jakie daje współczesna technologia 3D i moc obliczeniowa PIII, do stworzenia prawdziwie przekonywującego obrazu meczu, pozycja CM może być wkrótce zagrożona. Tym bardziej, iż zapowiadany na przyszły rok CM4 nadal opierać się ma na tekstowym opisie wydarzeń...

Pejotl

Eidos 2000
www.eidos.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 9/10

F1 MANAGER

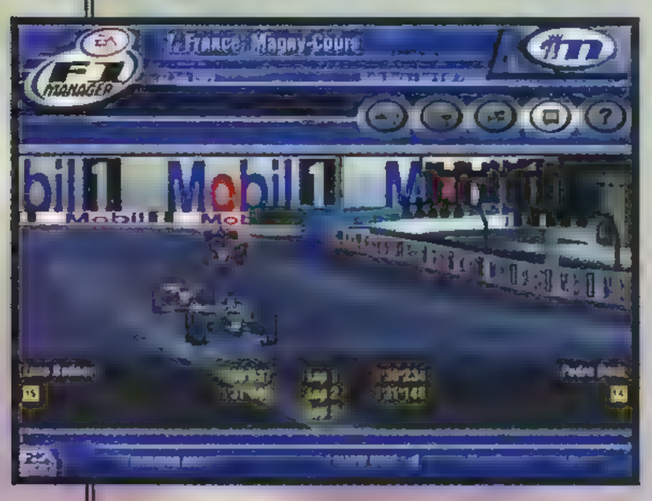
Formuła 1 ma wszystko to, co potrzebne do stworzenia wielkiego widowiska. Śmigłe bolidy, kierowcy – idole kibiców, piękne dziewczyny w błyszczących kostiumach, a w tle to, co najważniejsze – pieniądze, pieniądze, pieniądze...

Jeśli chcielibyśmy zliczyć wszystkie gry o wyścigach F1, nie wystarczyłoby palców u rąk, a i zdjęcie butów niewiele by pomogło. Zręcznościówek o tych zawodach powstało bez liku. Co innego menedżery. Nawet nie warto wspominać takich stareńkich tytułów jak GRAND PRIX MANAGER Microproce czy F1 MANAGER Software 2000. Dalszych gier ekonomicznych o F1 specjalnie nie widać.

A GDZIE JOYSTICK?

Mimo iż Electronic Arts słynie przede wszystkim ze swoich gier zręcznościowych, to w F1 MANAGER 2000 będziemy mieli do czynienia z czysto strategiczną rozgrywką. Czynności, jakimi gracz zostanie tu obarczony, można podzielić na dwie części. Jedna to typowa praca biurowa – nadzorowanie konstruktorów, mechaników, nawiązywanie kontaktów z reklamodawcami. Druga, wymagająca już pewnej orientacji w realiach wyścigów, to prowadzenie swojego teamu w trakcie wyścigów. Przed każdym z nich trzeba bowiem ustalić takie techniczne szczegóły jak nachylenie płatów czy przełożenia skrzyni biegów. Właściwe wartości można ustalić tylko w żmudnym procesie testowania. Także w samym wyścigu gracz będzie miał wiele do powiedzenia, jeśli chodzi o taktykę rozgrywania biegu – kiedy należy przyspieszać, kiedy odpuszczać lub zjechać do pit–stopu.

Na początku gry należy wybrać sobie któryś spośród jedenastu zespołów Formuły 1. Każdy z nich ma nieco inne warunki startu – w postaci posiadanych środków pieniężnych oraz zawartych kontraktów. Komputerowa „stajnia" F1 składa się z trzech kierowców, dyrektora technicznego, głównego konstruktora i szefa marketingu. Ma też podpisane kontrakty z dostawcami silników, osprzętu elektronicznego i hamulców, a z drugiej strony także umowy z reklamodawcami. Tych ustaleń nie można już zmienić – poza liczbą asystentów dla technologa, mechanika czy człowieka od PR. Ponieważ F1 MANAGER nie ma regulowanego stopnia trudności, o poziomie wyzwania, jakie stoi przed graczem, decyduje początkowy wybór bardziej lub mniej zasobnego zespołu. Wbrew pozorom, najtrudniejsze zadania nie stoją ani przed najsilniejszymi, ani najsłabszymi zespołami. Właściciele klubów mają swoje wymagania, dotyczące zajęcia określonego miejsca w lidze konstruktorów, a należy pamiętać, iż w każdym wyścigu punktuje się tylko sześciu najszybszych. Przy słabym zespole (ale z pewnymi ambicjami) kilkukrotne załapanie się do pierwszej szóstki może okazać się zbyt trudne.



A DLA KOGO TO?

Prosty i przyjazny interfejs użytkownika, a także niezbyt duża liczba elementów gry oraz parametrów, jakie musi oceniać gracz, może sprawiać wrażenie, że F1 MANAGER jest grą dość prostą. I rzeczywiście, można wskazać wiele menedżerów, oferujących znacznie więcej elementów, nad którymi trzeba się napocić. Decyzje w F1 MANAGER są jednak zwykle nieodwracalne. Błąd w wyliczeniu ilości paliwa czy decyzja o kontynuowaniu jazdy na zużytych oponach może kosztować przegranie rajdu. Podpisanie kontraktów ze zbyt drogimi dostawcami sprzętu czy kierowcami doprowadzi do bankructwa klubu, ale z drugiej strony zbyt duże oszczędności mogą uniemożliwić osiągnięcie efektów wymaganych przez właściciela. W każdym razie, swoje posunięcia planować trzeba ze znacznym wyprzedzeniem, często na rok do przodu. I w tym kryje się prawdziwa trudność F1 MANAGERA.

Pejotl

Electronic Arts 2000

www.ea.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

INTERNATIONAL CRICKET CHALLENGE

Zaletą gier sportowych jest to, że przybliżają nam one poszczególne dyscypliny. Tak właśnie zaczęła się moja miłość do hokeja – dzięki serii NHL firmy EA Sports. Twórcy gier komputerowych chętnie sięgają po sport – gotowy pomysł, spora szansa na sukces, no i obojętność na tego typu gry środowisk typu Rodzina Radia Maryja. Wszak do gry sportowej nikt się nie przyczepi. Oprócz „standardowych" dyscyplin, czasami zostaniemy obdarowani jakąś egzotyką. Nie inaczej jest w niniejszym przypadku.

KRYKIET? KROKIET?

INTERNATIONAL CRICKET CHALLENGE to symulacja (?) krykieta. Przyznam, że na początku pomyliłem tę dyscyplinę z krokietem, ale zaraz załapałem, że chodzi po prostu o protoplastę baseballu. Krykiet wywodzi się z Anglii, a jego początki sięgają XIII w., obecnie uprawiany jest jedynie w krajach Wspólnoty Brytyjskiej. Zasady są proste: odbiwszy piłkę, pałkarz biegnie do bramek (2), przy każdej uderza kijem o ziemię – jest to równoznaczne ze zdobyciem punktu. Obrońcy próbują go powstrzymać. W tym celu muszą złapać piłkę i zburzyć (!) bramki bądź trafić atakującego (tylko w nogi:) piłką. Jeżeli obrońca złapie piłkę wybitą przez pałkarza, zanim ta dotknie ziemi, atakujący jest wykluczony. Drużyny mają po 11 graczy, a mecz podzielony jest na rundy – gdy wszyscy zawodnicy drużyny atakującej zostaną wykluczeni, zespoły zamieniają się rolami. Brak ograniczeń czasowych sprawia, że mecz krykietowy może trwać bardzo długo – nawet pięć dni!

TAJEMNICZE ZASADY

Sama gra, niestety, troszkę rozczarowuje. Grzechem jej głównym jest to, że nie mamy tu możliwości zapoznania się z prawdziwym krykietem, opanowania jego podstaw. Jedyne, czego się dowiemy, zanim zawodnicy wybiegną na plac, to w jaki sposób nimi sterować. Służą do tego klawisze kierunku i akcji (2). Ta ostatnia to jedyne określenie tych klawiszy – nie wiemy, który służy do rzucania, a który do odbijania piłki.

Grać możemy w trzech trybach – test match, local match oraz turnieju. Do wyboru mamy 8 państw – swojskie nazwy to Anglia i Australia, reszta to egzotyka w rodzaju Sri Lanki czy Pakistanu. Na uwagę zasługują areny zmagań – 8 lokacji: od Londynu po Indie. Mecz składa się z dwóch rund – raz jedni atakują, raz drudzy.

JAK TO SMAKUJE?

Na początku gra się ciężko – co tu kryć, było to moje pierwsze spotkanie z krykietem i podczas pierwszego meczu nie bardzo wiedziałem, o co tak właściwie chodzi. A autorzy ICC nie ułatwiają nam wczucia się w grę – komunikaty i komentarze są bardzo lakoniczne. Grywalności przeszkadza, niestety, oprawa graficzna tej gry – maksymalnie 720x380 pikseli. Motion capture jest całkiem, całkiem, sylwetki i stroje zawodników także ujdą. Ze stadionami jest już gorzej – wszystko jest płaskie. Kamery się zmieniają, ale czy to pomaga? Chyba nie. Miałem wrażenie, że w ICC zanikają wszelkie prawa fizyki – piłka raz odbijała się, jakby była z kauczuku, by zaraz potem przemienić się w „piłkę lekarską".

PRZYPRAWY

Odgłosy publiczności są niezłe, muzyka to jeden w kółko powtarzający się motyw. Na ekranie widzimy rzut z góry na centralny punkt boiska (gdzie jako kropki zaznaczeni są atakujący i bramki) oraz statystyki drużyny atakującej. W każdej chwili możemy uzyskać dostęp do szczegółowych charakterystyk zawodników, ale to raczej tylko w formie ciekawostki, nie znalazłem bowiem opcji ustalania jakiejkolwiek taktyki bądź zmian zawodników. Przypuszczam, że nazwiska są prawdziwe – niestety, nigdzie tej informacji nie udało mi się potwierdzić, a sam, wybaczcie, nie siedzę w tych klimatach.

No właśnie – powiem Wam szczerze – nie czuję tej gry. Nie bardzo jestem w stanie zrozumieć cel, w jakim 22 facetów, ubranych w białe jak mleko uniformy, wychodzi na plac gry, by przez cały dzień odbijać piłkę i ganiać się. Wiem, że teraz spłycam i lekceważę ten najbardziej ponoć dystyngowany sport zespołowy. Być może dla wielbicieli krykieta ICC będzie ciekawą grą (choć daję głowę, że nie zostanie wydana w Polsce). Ja nie znalazłem radości podczas grania w INTERNATIONAL CRICKET CHALLENGE.

Qki

Maus Software

www.maus-soft.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – BRAK
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 233, 32 MB RAM

OCENA: 4/10

LINKS 2001

Wierzcie mi lub nie, ale LINKS 386 PRO, pierwsza część tej serii, powstał aż 10 lat temu. Kolejne części gry zawsze prezentowały się bardzo nowocześnie pod względem grafiki, wykorzystując do maksimum możliwości naszych domowych komputerów. Autorzy LINKS 2001 uważają jednak, że dzięki swemu dziełu dokonali największego skoku jakościowego. Golf nie należy do najbardziej dynamicznych sportów, stąd była możliwość przygotowania grafiki pierwszego sortu. Skoro nawet przy takich statycznych ujęciach nasz komputer musi chwilę „pomyśleć", zanim wyświetli renderowaną grafikę, można spokoj-

nie założyć, że będzie ona najwyższej jakości. Dla posiadaczy słabszego sprzętu niezbyt dobrą wiadomością będzie to, że dla pełnego rozkoszowania się grą wypada ustawić rozdzielczość ekranu na 1280x1024, a i sam monitor też powinien być co najmniej 19-calowy.

EDYTOR

Nowością LINKS 2001 jest w pełni funkcjonalny edytor nowych pól golfowych. ARNOLD PALMER COURSE DESIGN ARCHITECT to, jak sama nazwa wskazuje, dodatek do gry (zajmuje osobną płytę CD), umożliwiający budowę własnych pól golfowych, które można wykorzystać w grze. Dzięki edytorowi gracz będzie mógł doszlifowywać swój tor z dokładnością dosłownie co do kilku centymetrów, a przy tym wykorzystać szeroką bibliotekę elementów graficznych, takich jak drzewa czy krzewy, a także dźwięków. Co więcej, nie ma konieczności ograniczania się tylko do gotowych obiektów, gdyż można zaimportować stworzone przez siebie pojedyncze elementy krajobrazu.

ROZGRYWKA

W LINKS 2001 mamy do dyspozycji rozbudowany tutoriał, możliwość przechodzenia pojedynczych torów oraz turniej, na którym będą obowiązywały ściślejsze reguły niż w pojedynczych rozgrywkach. Ponadto gra umożliwia wzięcie udziału w wirtualnym turnieju golfowym pod nazwą Virtual Golf Associacion Tour, rozgrywanym za pośrednictwem Internetu. O tym, że nie są to żarty, świadczy nagroda dla zwycięzcy – całe 100 000 dolarów! Autorzy zapowiedzieli przyspieszenie rozgrywki dla wielu osób poprzez wprowadzenie trybu asynchronicznego – Fast Play. Dzięki niemu kolejny gracz może przymierzać się do uderzenia, w czasie, gdy piłka uderzona przez poprzednika jeszcze jest w powietrzu.

RÓŻNOŚCI

Oczywiście autorzy i wydawcy chwalą się całym szeregiem drobniejszych poprawek – superdokładnym odtworzeniem lotu piłeczki, nowymi polami golfowymi, piętnastoma nowymi animacjami golfistów, nowym tutorialem oraz jeszcze bardziej realistycznym otoczeniem gry („prawdziwe" niebo, ptaki, powiewające flagi, liście opadające z drzew). Pokazywani na ekranie gracze mają swoje niepowtarzalne osobowości – gesty i zachowania przed i po uderzeniu piłki, jak też własne komentarze po dobrych i złych zagraniach. Szkoda, że treść tych wypowiedzi rozmija się czasem z natężeniem emocjonalnym głosu – co wywiera wrażenie znudzenia i braku zaangażowania (a może trzeba bardziej podkręcić siłę głosu?). W trakcie gry dostępna jest interaktywna pomoc, a także porady profesjonalistów – dotyczące przejścia poszczególnych torów. Przy wyborze uderzenia do pomocy graczom dano specjalne wskaźniki, które pokazują nachylenie terenu (dostępne podczas wyznaczania kierunku uderzenia), oraz siatkę współrzędnych, nakładaną na teren, gdy konieczna jest precyzja strzału (czyli przy uderzeniach bezpośrednio do dołka). Mimo wszystko golf – nawet w tak perfekcyjnym wykonaniu – nie jest grą dla każdego. W praktyce poprzednie wersje LINKSA częściej widywałem w charakterze rozrywki biurowej niż na komputerach zagorzałych graczy. Statyczna rozgrywka, przeznaczona dla jednej osoby, w zasadzie pozbawiona skomplikowanych taktyk i strategii nie jest tym, co mogłoby przyciągnąć fanów gier komputerowych. Oczywiście inaczej jest przy rozgrywkach sieciowych, ale już od dawna wiadomo, że w parę osób można doskonale bawić się nawet garścią patyków.

Pejotl

Microsoft 2000
www.microsoft.com

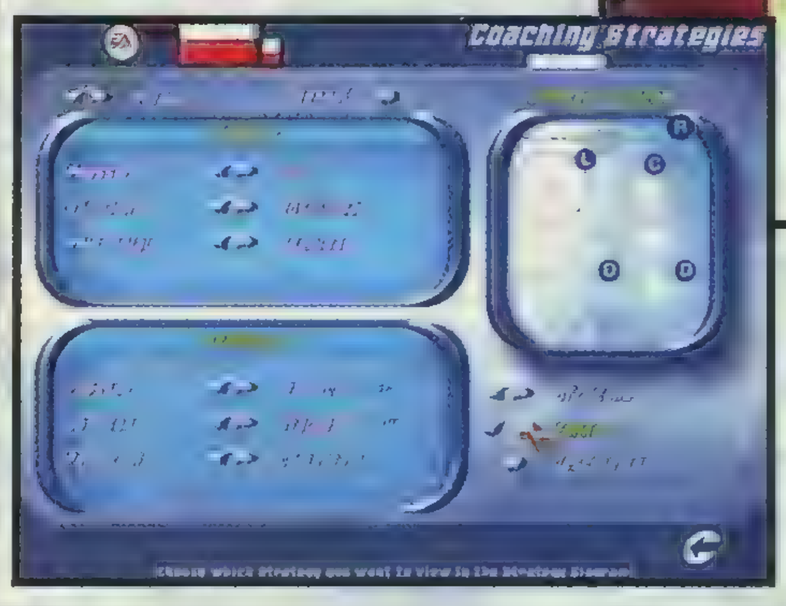
DYSTRYBUTOR PL – APN PROMISE
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 48 MB RAM

OCENA: 7/10

EA przyzwyczaiło nas do wspaniałej grafiki. Jednak NHL 2001 po prostu zwala z nóg.

FIRST INTERMISION

Podczas intra jeszcze siedziałem. Wszystko się zmieniło, gdy rozpoczęła się relacja z hali. Tak właśnie: relacja! Wirtualna kamera jest z hokeistami od początku – najpierw mamy ujęcia z szatni, gdzie słyszymy rozmowy, stukot sprzętu. Następnie wędrujemy przez tunel prowadzący na taflę. A tam prawdziwa iluminacja – tysiące świateł i nasze



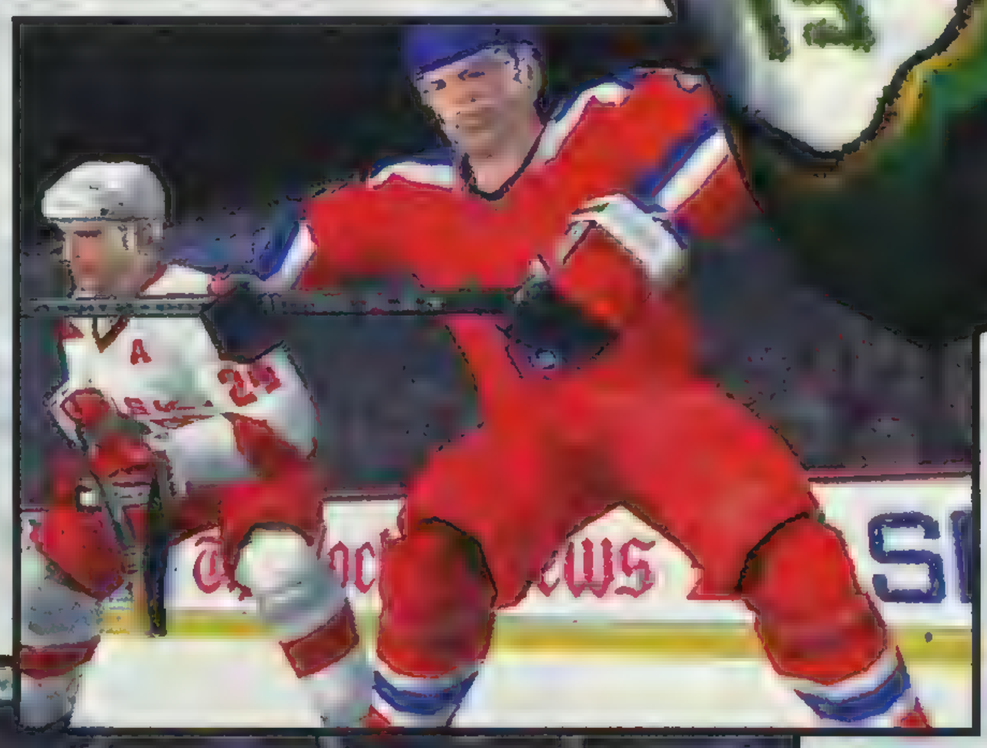
począ na doskonale wymodelowanych ciałach, a kaski błyszczą tak, jakby przed każdym meczem je polerowali. Wreszcie żyje także ławka rezerwowych. No i trenerzy, którzy bez

z nich ma opcję autozoomu. NHL 2001 ma niemałe wymagania, ale dzięki bardzo elastycznym ustawieniom poziomu detali i rozdzielczości pójdzie także na słabszych maszynach.

Słowo należy się także publiczności – w porównaniu do widzów z poprzednich części NHL ci wyglądają fenomenalnie. Są mali i duzi, grubi i chudzi, wszyscy fotorealistyczni. I co najważniejsze... animowani! Publiczność jest bardzo przywiązana do swych drużyn i kiedy bramkę strzelą goście, cała hala milknie. Bardzo brakuje mi tego efektu np. w FIFIE. Publika robi niesamowicie wiele hałasu, co z wiernie oddanymi odgłosami gry pozwala nam na wrażenie, że uczestniczymy w grze. Komentują: Bill Clement i Jim Hughson (spiker Vancouver Canucks). Obydwaj wczuwają się w akcję, mają wiele do powiedzenia, nieraz żartują, ale zdarzają się im również pomyłki, a co najgorsze po kilku meczach zaczynają się powtarzać. Przyznać jednak trzeba, że mają masę informacji o graczach.

Seria gier NHL firmy EaSports potwierdza znaną opinię, że ludzie powinni robić to, na czym najlepiej się znają. Od razu bowiem widać, że te doskonałe produkcje pochodzą z kraju, który jest ojczyzną hokeja – czyli Kanady.

chłopaki wyjeżdżające na lód. Hokeiści wyglądają jak żywi! Przed meczem się rozgrzewają, w trakcie przerw rozmawiają, kłócą się z sędziami bądź żują gumę. Kiedy suną po lodzie, ich bluzy trzepoczą na wietrze, a kaski błyszczą tak, jakby przed każdym meczem je polerowali. Wreszcie żyje także ławka rezerwowych. No i trenerzy, którzy bez przerwy coś podpowiadają oraz złorzeczą sędziemu. Ten wspaniały motion capture robi piorunujące wrażenie. Powtórki akcji to majstersztyk – nieraz nawala dobór kamery, ale za to mamy zwolnienie akcji w kluczowych momentach – tak, by uchwycić kunszt strzału bądź... faulu. Grać możemy korzystając z wielu kamer, a każda



SECOND INTERMISION

Przejdźmy jednak do esencji, czyli rozgrywki. Wprowadzono cztery, a nie trzy poziomy trudności (jak było to w NHL 2000). Mamy więc Beginnera – nie bardzo wiem, po co. Na tym poziomie z komputerem wygra każdy. Później jest Rookie – tu trzeba tro-

NHL 2001

chę poćwiczyć, aby wygrać, ale tylko trochę. Dalej skok – poziom Pro to już poważna sprawa. Autorzy nie ograniczyli się jednak do dodatkowego poziomu trudności. Otóż teraz elementy gry (agresywność, celność podań, skuteczność przyspieszenia etc.) możemy predefiniować i stworzyć własny, autorski poziom trudności. Dzięki temu gra staje się prawdziwym wyzwaniem.

Największe zmiany wprowadzono do SI komputera. Zawodnicy komputera są przebiegli i brutalni. Grają bardzo szybko i dokładnie. Bardzo poprawiono umiejętności bramkarzy, którzy teraz mają coś takiego jak... intuicję. Zaskoczony byłem, kiedy wychodząc z kontrą skrzydłowym, oddałem krążek do środka. Odległość pozwalała na spokojne oddanie strzału (tzw. one–timer), ale ja oddałem z powrotem na skrzydło. Bramkarz sądził, że mój center będzie strzelał i rozłożył się na jak długi na lodzie. Nie zareagował jak maszyna, na zasadzie strzał–obrona, był przekonany, że będę strzelał. Również gracze z pola są świetni, szczególnie gwiazdy. Są bardziej wystawieni na działanie praw fizyki, nie podnoszą się np. w ułamku sekundy po wejściu ciałem. Widać, że rozpędzony zawodnik to ogromna i niszczycielska masa. W tej części NHL częściej padają strzały z dystansu. Może nieraz za często? Wprowadzono bardzo ciekawe elementy z pogranicza psychologii sportowej. Otóż przy dużej przewadze naszej drużyny pojawia się komunikat, że osiągnęliśmy np.: „maximum momentum" – wtedy nasi zaczynają grać z jeszcze większą ambicją. „Momenty" mają także poszczególni gracze. „Z" to zwód i „big hit" w obronie. Pamiętacie być może, że w poprzednich częściach można było nadawać odpowiednią siłę strzałowi – poprzez przytrzymanie spacji. Niestety, kończyło się to tak, że obrońca zwykle zdołał nam przeszkodzić i z naszej „bomby" nici. Teraz strzela się o wiele przyjemniej – szybkie naciśnięcie spacji to silny strzał. Oczywiście twórcy nie zrezygnowali z edytora taktyk i ustalania składu. Przy czym zmiana taktyki nieraz naprawdę pomaga – nie można bezgranicznie ufać tylko swoim palcom. Przepisy gry można dowolnie definiować, przyjąć schemat z NHL bądź międzynarodowy. Gracze odnoszą kontuzje, co ma niebagatelny wpływ na rozgrywanie sezonu. Elementy te czynią z NHL 2001 prawdziwą symulację hokeja, ukazując nieomalże wszystkie aspekty tego sportu.

Oprócz tego obok zegara mamy wskaźnik przewagi drużyn oraz kolorowane nazwy drużyn (kolor czerwony oznacza wściekłość:)

Mimo że znaczenie poprawiono SI, nie miałem wrażenia, jakiego często doznawałem przy NHL 2000, że komputer oszukuje, np. ostatnia sekunda meczu, a on strzela bramkę na remis.

Do obsługi gry potrzebne są 4 klawisze kierunku i 4 klawisze akcji. Opanowanie ich nie powinno sprawiać problemu. Jeżeli chodzi funkcje poszczególnych klawiszy, to niewiele się zmieniło.

drafty, handel zawodnikami – jednym słowem, wszystko oprócz spraw finansowych. Obecna jest także opcja tworzenia własnego zawodnika oraz przyozdobienia go własną twarzyczką z pliku .bmp. Nie wychodzi to jednak najlepiej. Możemy też stworzyć własną drużynę, nazwać ją, a także zaprojektować jej stroje. Z Inernetu natomiast ściągnąć można program do edycji muzyki – dzięki temu zapodamy w grze ulubione mp3 bądź muzykę CD – także podczas meczu. Mecze możemy rozgrywać także w Internecie, w sieci lokalnej, a także na jednym komputerze (polecam!) – wtedy ładunek emocji jest przeogromny. Poza tym gra z człowiekiem to zupełnie inna para kaloszy.

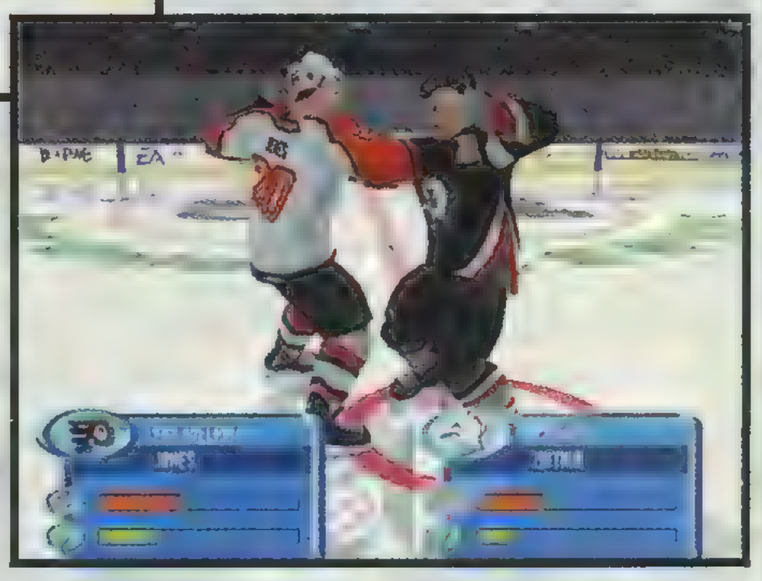
SCORE

NHL 2001 to prawdziwe wyzwanie o sportowym charakterze. Wyzwanie, podjęcie którego jest prawdziwą przyjemnością. Kanadyjczycy pokazali, że do wykonywanych przez siebie rzeczy trzeba podchodzić z pasją. Ta gra praktycznie nie ma słabszych stron. Nie jest perfekcyjna, ale uparcie w stronę perfekcji zmierza. Wielbicieli gier sportowych długo nie trzeba przekonywać, ale osobiście myślę, że elastyczność tej produkcji polega także na tym, iż nieważne, czy jesteś zapaleńcem hokeja, który śpi w bluzie Jaromira Jagra, czy okazjonalnym graczem – Ty musisz tę grę zobaczyć! Wciągnie Cię jak wir pod mostem i zdobycie Pucharu Stanleya będzie już tylko kwestią czasu.

Qki

THIRD INTERMISION

Gra oferuje uaktualnione składy i statystyki 30 drużyn NHL (są nowe: Minnesota i Colombus z naszym Krzysiem Oliwą), a także 20 drużyn narodowych. Są i „nasze orły". Twórcom należą się brawa za dość wierne oddanie hymnu polskiego – po wygranym meczu słyszymy kilka taktów Mazurka Dąbrowskiego. Niby nic, a cieszy. Gra oferuje kilka trybów. Quick Game to szybki i niezobowiązujący meczyk. Jeżeli chcemy pograć dłużej, możemy wybrać play–offy bądź turniej. Wszystkie imprezy możemy dostosować do naszych potrzeb – ustalając liczbę drużyn, liczbę meczy, sposób punktowania. Dla osób z dużą ilością wolnego czasu przygotowano Season – prawdziwy sezon NHL z sezonem zasadniczym i play–offs. W trybie Career dochodzą



EA Sports
www.easports.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. PentiumII 300, 64 MB RAM

OCENA: 8/10

THE UNTOUCHABLE

Był taki czas, kiedy wydawało się, iż bijatyki na PC zaczną wreszcie być równie atrakcyjne jak na innych platformach. Było to mniej więcej wtedy, gdy na arenie królowała druga, a później trzecia część MORTAL KOMBAT. Co by o nich nie mówić, były to w swoim gatunku gry kultowe, cieszyły się olbrzymią popularnością i jak na swoje czasy były bardzo dobrze wykonane. Niestety, okazały się jedynymi naprawdę dobrymi bijatykami na PC – czwarta część MK okazała się niewypałem i od tego czasu ten typ gier zupełnie zniknął z ekranów blaszaków. Podczas gdy na PSX sukcesy odnosiły kolejne części wspaniałego TEKKENA, pecet siedział cicho w kącie. Na każdą platformę wychodziły przyzwoite bijatyki, tylko na peceta nie. I stan ten utrzymuje się do dzisiaj. Skandal!

OKRZYKI RADOŚCI?

W tak tragicznej sytuacji mogłoby się wydawać, że każda pojawiająca się bijatyka powinna wywoływać u właścicieli PC okrzyki radości i palpitację serca. Tak się jednak nie dzieje z prostej przyczyny – przeważnie są to potworne knoty, które czym prędzej trzeba kasować, by inne programy na dysku się nie obraziły... Nie inaczej jest w przypadku THE UNTOUCHABLE.

GOLASY NA ZAPASY

Po uruchomieniu tej gry wita nas chałupnicza sekwencja wideo, w rozdzielczości około 320x200, w której kilku rozebranych do pasa zawodników prezentuje swoje techniki walki. Intro jest strasznie kiepskie, a i tak stanowi jeden z lepszych elementów gry. Potem jest już coraz gorzej. Naszym oczom ukazuje się plansza pozwalająca dokonać wyboru zawodnika i... znowu atakują nas piksele (oczywiście zapomnijcie o jakiejkolwiek akceleracji 3D!). Ostrożnie wybieramy jednego z fajterów (na portretach niewiele się różnią), chwila przerwy, i... piksele przechodzą do zdecydowanego natarcia! Szarawe piksele, czerwonawe piksele, piksele we wszystkich obrzydliwych kolorach, jakie tylko sobie można wyobrazić. Rozumiem, że firma „Krzak" (nie mylić z „Krzakiem Takiem") nie miała możliwości czy chęci zrobienia animacji w wysokiej rozdzielczości, ale dlaczego u licha kolory są tak tragiczne?! Zresztą, co ja się będę rozwodził – spójrzcie na screeny, sami zobaczycie.

SQUAD

Na początku dostępnych jest dziewięciu zawodników: Prodigy (jedyna kobieta w początkowym składzie), Dae-Han, Jordan, Zodiac Solo, X, Osuda, Khan i Tommy Base. Reszta postaci jest udostępniana w miarę postępów w grze (np. za ukończenie jej któraś z postaci początkowych), tak jak w TEKKENIE. Poza tym jednym akcentem, cała reszta gry jest kopią MORTAL KOMBAT – plansze pomiędzy pojedynkami, styl grafiki (która jest jednak o niebo gorsza od tej z MK), a nawet muzyczka towarzysząca nam podczas oczekiwania na załadowanie planszy stylizowane są na MK. Zrobić po kilku latach kopię gorszą od oryginału – to jest sztuka! Jestem pełen podziwu...

FAJT!

Do dyspozycji masz cios ręką, dwa ciosy nogą (górny i dolny) oraz blok. Jeżeli uda Ci się wyprowadzić kilka ciosów pod rząd, gra oznajmia, że zrobiłeś combo – przynajmniej tyle dobrego o niej można powiedzieć. Tutaj THE UNTOUCHABLE różni się jednak nieco od MORTALA – tam comba były z góry ustalone, tutaj można improwizować, po prostu każda skuteczna seria ciosów uznawana jest za combo (w zależności od liczby uderzeń jest to „mad combo", „explosive combo" itp.). Nie ma, niestety, opcji „fatality", nie mówiąc już o innych atrakcjach.

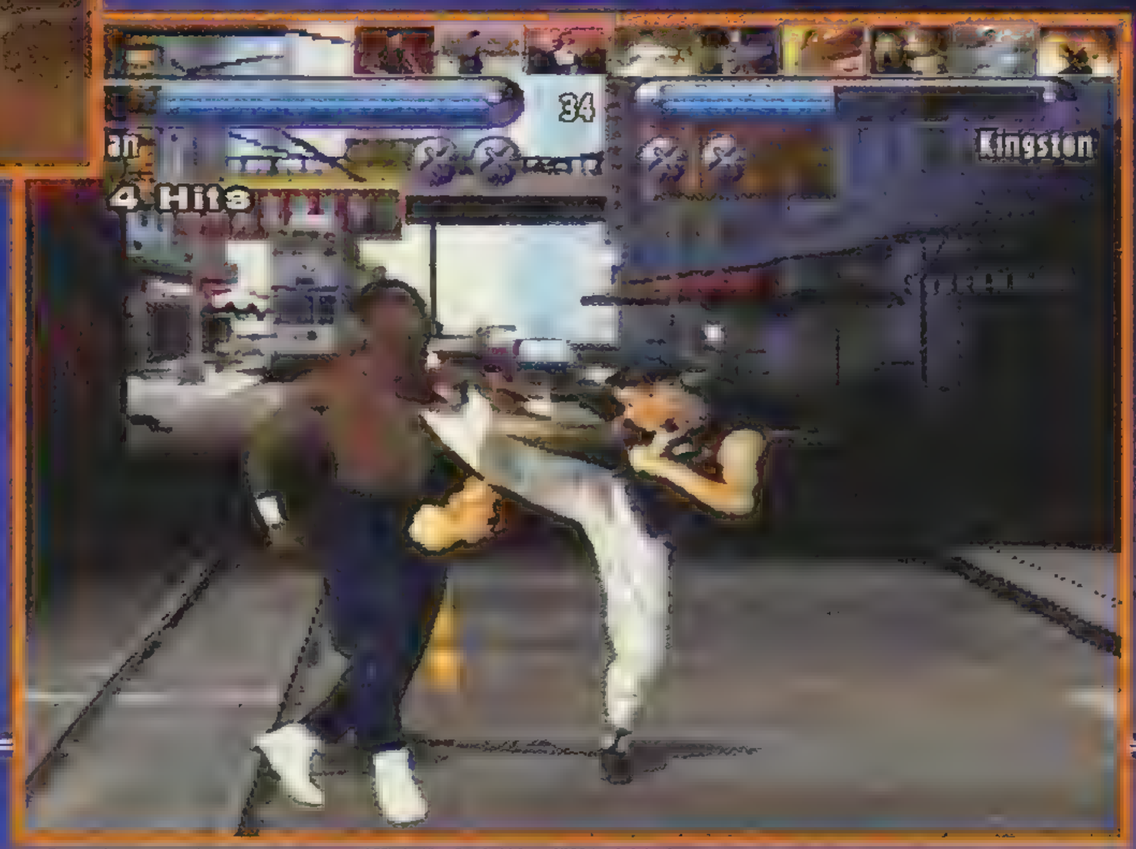
Po pokonaniu ośmiu przeciwników stajesz do walki z bossem. Tym razem jest to człowiek w kolorze żółtym, a nazywa się Untouchable (stąd też tytuł). Kilka sierpowych w dziób, koleżka pada na deski i... koniec gry. Nareszcie! Po 30 minutach! Wiwat! Hurra! Tłum wiwatuje, dzieci się cieszą, kobiety mdleją. Uff, nareszcie można skasować ten knot z dysku. Oczywiście, jeżeli masz nerwy ze stali albo jesteś daltonistą-buddystą, możesz grać dalej, spróbować innych stopni trudności, może nawet pobawić się nowymi postaciami. Ale to już robisz na własne ryzyko...

Frogger

Creative Edge Studios Inc.
NIEZNANA

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 2/10

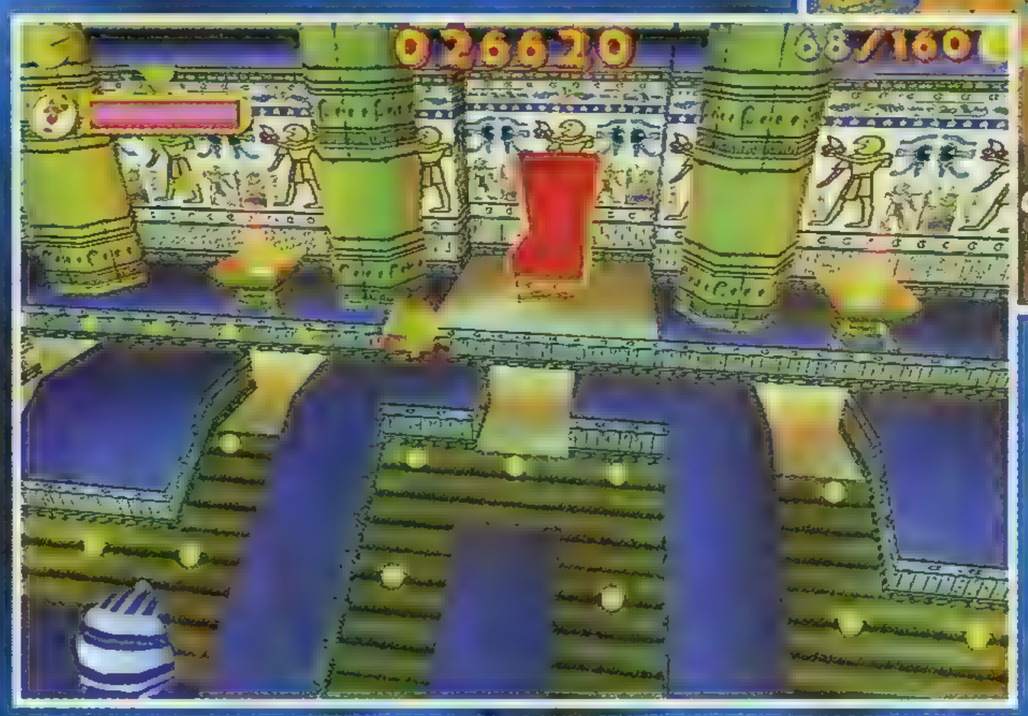


PAC-MAN ADVENTURES IN TIME

Wielbicielom ambitnych gier zręcznościowych firma Hasbro interactive przygotowała pod choinkę prezent w postaci nowej gry z Pac-Manem w roli głównej – tym razem w pełnym trójwymiarze. Nowe wcielenie, porażająca kolorystyka, maksymalna różnorodność plansz – tego możemy oczekiwać po nowym PAC-MANie. Już na pierwszy rzut oka gra powinna przypaść nam do gustu. Nieskomplikowane menu i całkiem spora ilość opcji powinny zadowolić wybrednych.

KTO JEST KTO

Wcielamy się tu w małą, żółtą kuleczkę z rozdziawioną mordką, której zadaniem jest pożeranie napotkanych kulek i unikanie przeciwników. W czterech rogach planszy znajdziemy teleporty, które umożliwią ucieczkę przed wrogiem i szybsze przedostanie się na drugą stronę. Na swojej drodze możemy napotkać większe kuleczki – ich „zjedzenie" spowoduje, że przeciwnicy zmienią kolor na niebieski i przez pewien czas ich także będziemy mogli zjeść – a tym samym zdobyć punkty. Dany level kończymy, jeśli zbierzemy odpowiednią ilość punktów (dla każdego poziomu jest ona inna). Po przejściu kilku poziomów otrzymujemy planszę bonusową, np. musimy uciekać przed goniącymi nas stworkami czy odkrywać koszyczek z właściwym przedmiotem. Autorzy gry oddali nam do dyspozycji kilkadziesiąt zróżnicowanych plansz, umieszczonych w różnych epokach, a rozgrywkę urozmaicają nam niezwykle precyzyjnie wykonane filmiki.



PŁONĄCE POŚLADKI

Możemy grać zarówno w trybie singleplayer, jak i multiplayer. W tym ostatnim do wyboru: rozgrywkę w internecie, sieci lokalnej oraz „hot seat", czyli potyczkę z komputerem. W trybie dla pojedynczego gracza są zaś dwie opcje: przechodzenie plansz w kolejności (czyli quest) oraz dowolny wybór (czyli opcja maze). Dodatkowo możemy skorzystać z opcji videos, która umożliwia przejrzenie filmików z plansz zwiedzanych wcześniej. Do wyboru mamy trzy poziomy trudności: easy, medium i hard. Tak jak w poprzednich częściach PAC-MANA, tak i tu nasza postać porusza się sama, a my wskazujemy jej tylko kierunek. W każdym trybie możemy ustawić sobie własną konfigurację klawiszy. Zarówno nowi gracze, jak i wielbiciele poprzednich edycji tej gry powinni przełamać lęk przed nową, trójwymiarową formą PAC-MANA i zasiąść do gry. Pomimo iż gra ta przeznaczona jest dla młodszych graczy, powinna zadowolić także nieco starszych wielbicieli zręcznościówek.

WIDAĆ I SŁYCHAĆ

Na koniec kilka słów o audiowizualnej oprawie gry. Pod tym względem PAC-MAN poraża swoją nowoczesnością. W pełni trójwymiarowe, zróżnicowane plansze powinny zadowolić nawet najbardziej wybrednych. W zależności od posiadanego sprzętu możemy wybrać odpowiedni tryb graficzny – począwszy od 320x200x16, a skończywszy na 1024x768x32. Dla posiadaczy mocnego sprzętu udostępniono sterowanie opcjami graficznymi: między innymi możemy zdecydować, czy tekstury będą wyświetlane w trybie 16-, czy 32-bitowym. Możemy także uaktywnić takie rzeczy, jak: dynamic lightning, mip-mapping, anti-alisaing czy też korekcję perspektywy i obecność cieni. O ile tylko sprzęt pozwoli nam na włączenie takiej ilości funkcji, animacja będzie płynna i dokładna.

Naszej rozgrywce towarzyszy ciekawy podkład muzyczny, dobrany w zależności od epoki, w jakiej się znajdujemy. Jednak pomimo ciekawej aranżacji dźwiękowej grze nie towarzyszą żadne specjalne efekty. Posiadacze nowszych kart dźwiękowych mogą skorzystać z dobrodziejstw dźwięku trójwymiarowego i najnowszej technologii EAX opracowanej przez firmę Creative.

Ostatni raz miałam przyjemność grać w PAC-MANA ponad cztery lata temu i nie ma co ukrywać, że do nowej produkcji Namco podeszłam z pewną dozą nieufności. PAC-MAN ADVENTURES IN TIME to jednak nadal ta sama, znana i doskonała gra zręcznościowa, tyle że w nowej, odświeżonej oprawie.

Nanette

Hasbro Interactive
www.hasbrointeractive.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – I KWARTAŁ 2001
PC WIN'95 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

PACIFIC WARRIORS

Powiem krótko: jak na rok 2000 ta gra jest krowim plackiem! Przedstawicielka gatunku „strzelanka lotnicza" ma najczęściej to do siebie, że wygląda jak bardzo okrojony symulator i najczęściej nie daje nic w zamian.

Plusem tego typu gier powinno być właśnie to okrojenie, nieograniczony zapas amunicji oraz fenomenalnie efekty graficzne. Paradoksalnie jednak to zwykle symulatory lotu mają często–gęsto lepszą i bardziej szczegółową grafikę. Gier strzelankowo–lotniczych z widokiem samolotu od tyłu (TPP) ostatnio nie było dużo. Hen, gdzieś majaczy się TOPGUN: HORNET'S NEST. Ale w nim przynajmniej można było przełączyć widok na kokpit... PACIFIC WARRIORS to zmagania jednego dzielnego amerykańskiego pilota z hordami

Japończyków. Mamy niszczyć wszystko, co jest obramowane bordowymi klamrami, amunicja nam się nigdy nie

kończy, zaś po drodze można znaleźć power–upy. Czyli typowo.

UWAGA! NIEWYPAŁ

W tej grze błędy witają nas już od samego początku: intro składa się z... pikseli zmieniających kolorki. Długo trzeba się wpatrywać, aby jedna z plam nagle okazała się samolotem! Dalej jest ekran tytułowy – to jedyna rzecz w tym programie, która trzyma się standardów. Gra jest utrzymana w konwencji strzelanek typu WINGS OF FURY (ktoś to jeszcze pamięta???) czy RAPTOR, tylko że przeniesionych w trójwymiar. Wyszło to fatalnie. Niby coś á la symulator, ale jednak strzelanka. Autorzy chyba zapomnieli, żeby nie mieszać „ogórków z dżemem, musztardy z kisielem i śliwek z likierem, bo żołądek to nie San Francisco". Za wyjątkiem pierwszej lokacji w PACIFIC WARRIORS króluje strasznie bura paleta kolorów. Tylko Hawaje (w większości macie je na screenach) mogą się pochwalić właściwą soczystością kolorów. Tekstury są raczej mało szczegółowe i mało kolorowe. Przy 128 MB RAM–u i wielu wybuchach gra potrafiła doczytywać coś z dysku, co powodowało 2–3 sekundową „żabkę". Wstyd! Ta gra wiele razy potrafi zapaskudzić ekran dziwnym ditheringiem, kiedy brakuje jej kolorków. Infrastruktura na ziemi (poza bazami) jest nieobecna. Żadnych drzew, dróg, skałek, słupów itd. Po prostu bida z nędzą! Zresztą i te obiekty, które są, nie są wspaniałe. Z całej grafiki PW podobały mi się tylko eksplozje (oraz ekran tytułowy;–) Tyle tylko, że wybuchy w porównaniu z resztą wyglądają raczej obco. Osobną sprawą jest wymodelowanie pewnych zdarzeń. Ładnie wygląda wynurzanie się okrętu podwodnego, kiwanie się lotniskowca czy dymy z kominów statków.

GDY MIN KUPA, TO I SAPER ...

Gra PACIFIC WARRIORS oczywiście nie oferuje opcji „strafe", czyli obsługi pedałów. Prawdę mówiąc, co chwila się łapałem na tym, że kopię lewy lub prawy orczyk, a... maszyna nie skręca! Poza tym manewr typu „pętla" lub „beczka" jest utrudniony przez autorów gry! Samolot sam wykonuje „beczkę" podczas „pętli"! Gra po prostu nie pozwala, abyś leciał na plecach. Ten element już mnie po prostu zdenerwował. Wadliwy jest także celownik. Składa on się z dwóch kółek, dużego i malutkiego. Tak naprawdę należy celować tylko małym, zaś to większe tylko przeszkadza w celowaniu.

STRZELAJĄ DO MNIE?!?

Gra jest raczej trudna. Na dalszych etapach jest dużo przeciwników. Trudno ich miejscami zestrzelić, gdyż samolociki są małe i trzeba idealnie wycelować. Ta gra nie zna czegoś takiego jak rozrzut pocisków. Strasznie łatwo jest się zderzyć z wrogim samolotem, gdyż tamten leci jak cep i nic nie potrafi ominąć. Kilka razy zdarzyło mi się zginąć, gdyż jakaś Hayabusa wpakowała mi się w ogon. Fakt, że strzelcy z nich całkiem nieźli,

szczególnie jeżeli są w kupie. Trzeba też uważać na działka przeciwlotnicze.

Nie przyznałem tej grze jedynki, gdyż kiedy zdążyłem się trochę do niej przyzwyczaić, byłem w stanie przejść kilkanaście misji, generalnie jednak jej nie polecam. Lepiej już kupić sobie cokolwiek innego. Powtarzam: COKOLWIEK!

Gunman

Interactive Vision

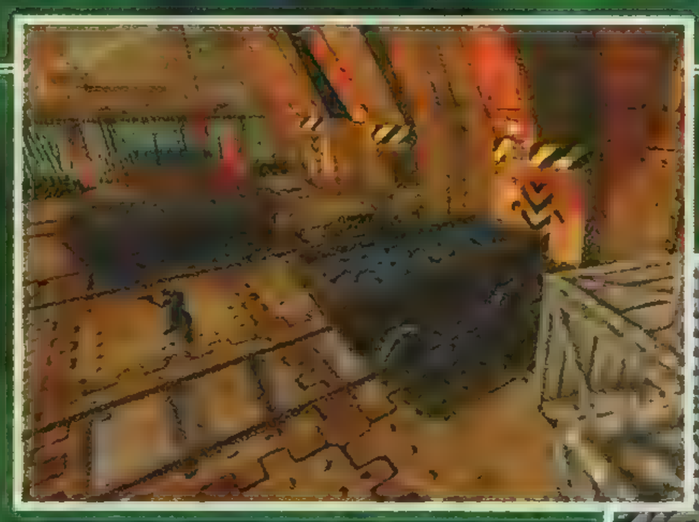
NIEZNANA

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 . Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 2/10

GIFT

Około metra wzrostu, czerwony kolor skóry, duża głowa, małe uszka i duuuże, ufne, żółte oczy. Nie wiecie o kogo chodzi? Oczywiście o głównego bohatera GIFTA, najnowszej platformówki 3D firmy Cryo. Potworek ten jest naprawdę uroczy i bez dwóch zdań stanowi atrakcję gry. Nasz bohater śmiesznie biega, zarzucając przy tym lekko zadkiem (na czubku którego ma zakręcony ogonek), postękuje przy podskokach i robi przezabawne miny, gdy mu coś nie wychodzi lub gdy spotka go coś nieprzyjemnego. Fabuła jest klasyczna – porwana ukochana, trzy światy do przebycia, zły porywacz do pokonania.

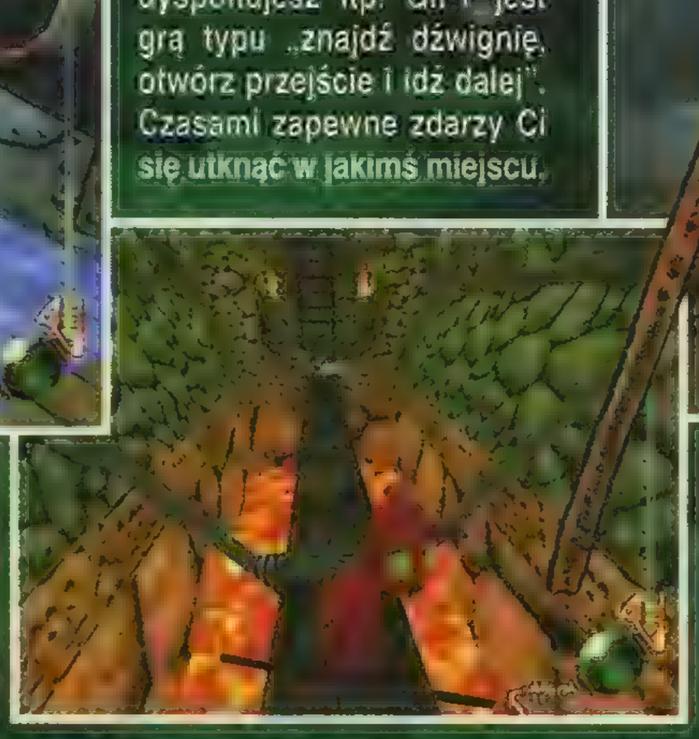


BAZA

Gra składa się z kilkunastu etapów, do których dostęp uzyskujesz po kolei, jak w każdej platformówce. Oprócz etapów właściwych jest jeszcze baza potworka, z której wyrusza on w swoje podróże. Znajdziesz tam pracownię komputerową, w której możesz nagrać stan gry, oraz windę, za pomocą której dostaniesz się na dowolny poziom spośród tych, do których otrzymałeś dostęp. W większości etapów cel jest nieskomplikowany – należy znaleźć wyjście. Brzmi to dość prosto, ale droga ta najeżona jest zapadniami, dźwigniami, półkami, po których trzeba skakać, pułapkami i przeciwnikami. Walka jest mocno uproszczona – potworek zadaje ciosy trzymaną w łapkach magiczną laską. W większości przypadków, aby unieszkodliwić przeciwników, nie wystarczy jednak tak po prostu ich zaatakować wręcz. Na przykład pewien rodzaj stworów ginie w ciemnościach. Jedynym sposobem, by się ich pozbyć, jest znalezienie wyłącznika i pozbycie się źródła światła. Niektóre stwory z kolei giną od światła, jeszcze inne pokonać można tylko magią.

CZARY

Do rzucania czarów oprócz posiadania laski potrzebne są punkty many, które zbiera się na planszy (żółte, świecące kulki). W miarę postępów w grze można zdobyć całkiem skuteczne czary, lecz na początku dysponujesz tylko czarem pt. „światło". Podczas swoich wędrówek znajdziesz jednak wiele przydatnych przedmiotów, które dodadzą Ci energii życiowej, zwiększą liczbę żyć, którymi dysponujesz itp. GIFT jest grą typu „znajdź dźwignię, otwórz przejście i idź dalej". Czasami zapewne zdarzy Ci się utknąć w jakimś miejscu, ale wtedy przeważnie wystarczy się cofnąć i uważnie obejrzeć otoczenie.



KOLORKI

Na pierwszy rzut oka grafika tej gry może nie wyda Ci się wyjątkowo ładna, lecz będzie to wrażenie złudne. Gra ma bowiem rewelacyjny light sourcing, tekstury w wysokiej rozdzielczości i bardzo ładnie wykonane modele (szczególnie te głównego bohatera). W niektórych miejscach gra świateł jest szczególnie urzekająca – głównie tam, gdzie nakładają się promienie padające z kilku różnokolorowych źródeł światła. Już po kilkunastu minutach przekonasz się, jak piękna to gra. Równie ładnie wykonane są przerywniki animowane, które wyświetlane są pomiędzy etapami.

DWA WIDOKI

GIFT jest grą w pełni trójwymiarową. Do dyspozycji masz dwa widoki (TPP i FPP) – choć, niestety, ten drugi służy tylko i wyłącznie do rozglądania się (nie można się poruszać). Jest to jedna z nielicznych rzeczy, do których można się tu przyczepić. Drugą, dużo ważniejszą sprawą jest brak obsługi myszy. Do kierowania klawiszami można się, rzecz jasna, szybko przyzwyczaić, ale i tak szkoda „gryzonia". Mam nadzieję, że w wersji końcowej będzie można przynajmniej korzystać z pada...

Podsumowując, GIFT jest bardzo ładnie wykonaną platformówką – zabawną, z pomysłem i z przepięknym podkładem muzycznym. Przypomina produkcje konsolowe, zarówno pod względem swego nietypowego klimatu, jak i dynamiki akcji. Pomimo iż grafika jest cukierkowa, a czerwony potworek bardzo zabawny, nie jest to bynajmniej gra tylko dla dzieci. Z całą pewnością sprawi mnóstwo przyjemności każdemu, kto lubi od czasu do czasu pograć w dobrą zręcznościówkę.

Frogger

Cryo Interactive
www.cryointeractive.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Ten projekt znany był początkowo jako SWORDS&SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS. Ale najważniejsze było, że prowadził go nie kto inny jak David Bradley – twórca serii WIZARDRY, której siódma część jest uważana za jedno ze szczytowych osiągnięć RPG.

Zadaniem grupy bohaterów w WIZARDS&WARRIORS jest pokonanie złego władcy Ceta Ude D'wa Kahna. Aby tego dokonać, drużyna musi znaleźć legendarny Mavin Sword – oręż o niezwykłej mocy. Oczywiście, nikt nie wie, gdzie ta cudowna broń się znajduje, więc gracz musi przeprowadzić śledztwo, spenetrować świat, nawiązać przyjaźnie i pokonać licznych wrogów.

Świat W&W jest światem bardzo rozległym, a co ważne – stanowiącym jedną całość. Niestety, w dużej mierze jest to labirynt, tylko czasami ściany są pomalowane w cegiełki albo drzewka. Jednak dobrze przygotowana, automatyczna mapa (z możliwością jej edycji) pozwala na łatwą orientację w terenie.

DRUŻYNA

Grupa bohaterów może składać się z 6 osob, ale jeśli ktoś chce, to może na poszukiwanie przygód wysłać samotnego herosa. Będzie on wtedy zdobywał punkty doswiadczenia w ekspresowym tempie, zakładając oczywiście, że przeżyje bitwy z wrogami (co zresztą najczęściej okazuje się niełatwe). Jak zwykle w RPG, drużyna powinna dysponować zróżnicowanymi umiejętnościami. Jej rozwój przebiega na kilku płaszczyznach. Po pierwsze, przy awansie na następny poziom doświadczenia gracz może podnieść wartosć cech swych postaci oraz dodać im nowe umiejętności. Po drugie, po zdobyciu odpowiednio wysokiej hierarchii w którejś z gildii postać może skorzystać z pomocy instruktora i za odpowiednią opłatą nauczyć się nowych rzeczy. Po trzecie, czasami można odnaleźć przedmioty, które spowodują stałe podniesienie wartości cech.

CZEKAJĄ NAS WALKI...

Walki w W&W są bardzo podobnie do tych, które widzieliśmy na przykład w M&M7. Gracz sam decyduje, czy chce walczyć w czasie rzeczywistym (ze słabymi przeciwnikami pozwala to na oszczędzenie czasu), czy też przejść do systemu turowego. W trakcie potyczki bohaterowie mogą, oczywiście, rzucać zaklęcia, bić się wręcz czy podnosić przedmioty lub zmieniać ekwipunek. Ogromną rolę odgrywa zwinność postaci. Jeśli cecha ta osiągnie odpowiednio wysoką wartość, to nasza postać będzie mogła często lub bardzo często atakować wroga. W pojedynkach z silnymi przeciwnikami (np. takimi, którzy uderzają za pomocą czarów rażących całą grupę) ma to duże znaczenie (moja postać ze zwinnością 18 atakuje niemal bez przerwy). Pamiętać też trzeba o stosowaniu czarów wspomagających. Na przykład zaklęcie „Heroic Might" pozwala potraktowanemu nim bohaterowi na zadanie naprawdę bardzo silnych ciosów.

Magia w tej grze została podzielona na 6 kanonów, z których cztery są dostępne już na początku gry. Dwa pozostałe będzie można zgłębiać dopiero po zmianie profesji, co wiąże się zarówno z wypełnieniem określonych misji, jak i nabraniem doświadczenia. Dwa kanony, Vine i Sun, należą do kategorii zaklęć czarnoksięskich, mających głównie zadania ofensywne. Dwa następne, Spirit i Body, składają się z zaklęć kapłańskich, wśród których zdecydowanie przeważają czary wspomagające i ochronne. Pozostałe kanony, Fiend i Moon, pozwolą bohaterom na odkrycie nie tylko potężnych zaklęć ofensywnych, ale również bardzo przydatnej sztuki teleportacji, która znacznie usprawni poruszanie się po krainie Gael Serran.

Intrygującym rozwiązaniem (choć znanym już z serii WIZARDRY) jest wprowadzenie oddzielnej puli punktów many do każdego kanonu. I tak, czarodziej może mieć kilkaset punktów many w kanonie Sun i rzucać dzięki temu sporo silnych zaklęć, a tylko kilkadziesiąt punktów w kanonie Vine, co pozwoli tylko na ostrożne korzystanie z tego rodzaju magii.

WIDZĘ WADY...

Błędy, które nas dręczą w W&W, są wyjątkowo paskudnej natury.

PORADY NA POCZĄTEK

1. Bardzo dokładnie przeczytaj instrukcję, a zwłaszcza paragrafy dotyczące wysokosci cech potrzebnych do przyjęcia nowych profesji (na nieco późniejszym etapie gry). Zapoznaj się też z opisami poszczególnych cech oraz opisami umiejętnosci (a jest ich bardzo wiele).

2. Jak zwykle w wypadku ustalania profesji członkow drużyny będą panować wśród graczy różne opinie. Ja stworzyłem dwóch wojowników, złodzieja, kapłana i dwóch czarodziei, co daje grupie spore możliwości późniejszej, ewentualnej zmiany ról oraz powoduje, że drużyna potrafi walczyć efektywnie z różnymi rodzajami wrogów. Kapłana uczyłem czarów „Spirit", jeden z czarodziei specjalizował się w Sun, a drugi w Vine. Potem dość szybko pierwszy z nich przekwalifikował się na wariocka.

3. Przy kreowaniu bohaterów jest pewna zasada. Otóż bardzo ważne punkty bonusowe są przydzielane losowo, ale wycofanie się w wypadku niskiej ich wartości i próba ponownego losowania nie przynosi rezultatów. Należy wyjść z karczmy, wejść jeszcze raz i znowu tworzyć postać, a wtedy punkty są losowane od nowa. Ewentualnie – stworzyć postać, skasować ją i zacząć tworzyć nową.

4. Istnieje możliwość nieskończonego pozyskiwania pieniędzy. Tworzysz bohatera i dodajesz mu pięciu kolegów. Pierwszy bohater zabiera im wszystkie pieniądze, potem kasujesz tych pięciu, kreujesz następnych, zabierasz kasę i tak dalej, aż do znudzenia.

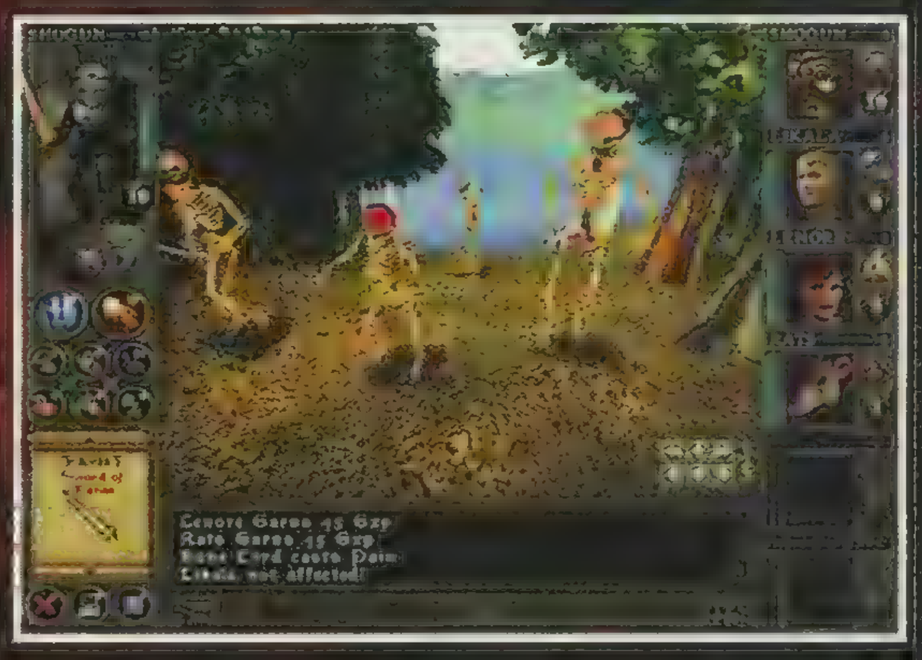
WIZARDS AND WARRIORS

tygrysy lubią najbardziej. Ale, co ważne, W&W to nie tylko głupawa łatanina. Tu po pierwsze – trzeba myśleć, a po drugie – umiejętnie poruszać się po świecie, czyli rozmawiać z NPC-ami, przyjmować zlecenia w gildiach, od władz miasta czy napotykanych postaci. Każda rozmowa przynosi interesujące wiadomości o świecie, zdradza tajemnice, otwiera nowe możliwości, czasami pozwala na wykonanie intratnych zleceń.

Gra Davida Bradleya nie powaliła mnie na kolana, jeśli chodzi o grafikę, ale trzeba przyznać, że portrety bohaterów, sylwetki postaci i potworów, przedmioty czy wnętrza są wyrysowane ze smakiem i z dużą dbałością o szczegóły.

W&W zapewni zabawę na wiele godzin. To program, do którego należy siadać tylko wtedy, kiedy ma się dużo czasu i kiedy człowiek chce się w grze rozsmakować oraz wejść bez reszty w jej świat. Miłośnicy RPG powinni zakupić ją koniecznie, pomimo ceny, o której można powiedzieć tylko jedno: jest skandalicznie wysoka! Firma LEM powinna wziąć przykład z CD Projektu czy Cody, które to wiedzą, jak zachowywać się na rynku. Jeśli CD Projekt potrafi wydać czterokompaktowy hit w polskiej wersji TANIEJ niż LEM dwa kompakty w wersji oryginalnej, to ja węszę, że ktoś tu mnie robi w konia, żeby gorzej tego nie wyrazić.

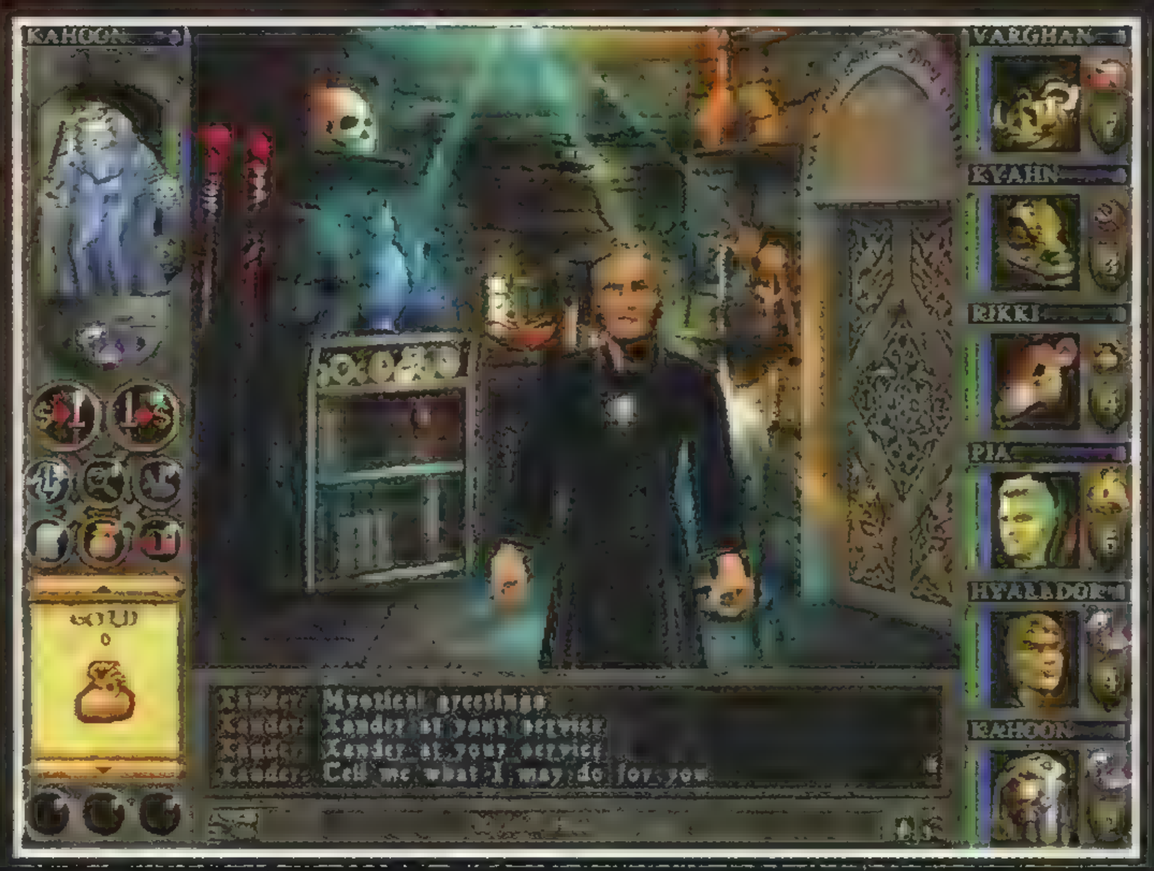
Randall



Po pierwsze, w wersji, którą miałem, nie działał multitasking i próby zastosowania go doprowadzały do zawieszenia komputera „na twardo". Ponieważ w chwili, kiedy piszę te słowa, nie wyszedł jeszcze żaden patch, więc nie sądzę, by sytuacja uległa radykalnej zmianie. Po drugie, gra potrafi radykalnie zwolnić, zwłaszcza na tych etapach, gdzie jest sporo animacji. Po trzecie, zasady przedstawione w instrukcji niekoniecznie odpowiadają rzeczywistym zasadom rządzącym programem. Po czwarte wreszcie, w dość nieudolny sposób skonstruowano interfejs użytkownika, w którym aż prosiłoby się o zastosowanie większej liczby klawiszy skrótu.

... LECZ I TAK KOCHAM

W&W to rolplej całą gębą. Zaawansowane statystyki, możliwość zróżnicowanego rozwoju postaci, bogata paleta czarów, a nawet wprowadzenie kilku poziomów trudności – to wszystko



5. W czasie potyczek ZAWSZE (przynajmniej na początku) włączaj tryb walki turowej.

6. Kiedy podwyższasz wartość umiejętności, to staraj się przygotować specjalistów. Po co marnować punkty na uczenie postaci władania mieczem, maczugą i toporem? Podobnie wygląda rzecz z kanonami magii. Lepiej mieć fachowca w jednym, czy potem dwóch kanonach, niż kogoś, kto zna mnóstwo słabych zaklęć, i to po łebkach.

LEM dwa kompakty w wersji oryginalnej, to ja węszę, że ktoś tu mnie robi w konia, żeby gorzej tego nie wyrazić.

Randall

Heuristic Park/Activision

www.activision.com/games/wizards

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 8.5/10

Program KNIAŹ rosyjskiej firmy 1C pojawił się na rynku już na jesieni 1999 roku, lecz na zlecenie zachodniego producenta był cały czas udoskonalany i poprawiany. Dla nas zostanie całkowicie spolszczony, co w przypadku produktów firmy Coda – polskiego dystrybutora – jest już godnym pochwały zwyczajem. Tak jak na całym świecie (oprócz Rosji!) pod tytułem KONUNG: LEGENDS OF THE NORTH.

W POSZUKIWANIU ARTEFAKTU

Zadaniem bohaterów tej gry jest odzyskanie niezwykłego, magicznego artefaktu nazywanego Bracelet of Lordship. Artefakt ten został stworzony w boskich kuźniach, a właścicielowi pozwalał na kontrolę wszelkich istot żywych. Na skutek pewnych zawirowań na szczytach boskich władz artefakt stał się obiektem walk, a następnie został ukryty gdzieś na słowiańskich, niedostępnych bagniskach (a dodatkowo strzeżony przez smoka). Odnaleźć go może tylko ten, kto najpierw znajdzie trzy części Amuletu i połączy go w jedną całość. Każda z tych trzech części znajduje się w rękach innego bohatera: wikinga, Bizantyjczyka i słowiańskiego myśliwego.

BOHATEROWIE I ICH CE-

Na początku możemy dokonać wyboru pomiędzy trzema postaciami. Są to Bizantyjczyk Konstantin, hovding wikingów Eric oraz tajemniczy myśliwy Wolf. Wybór postaci jest sprawą bardzo istotną, gdyż każdy z bohaterów zaczyna swą przygodę w innym miejscu, w innej sytuacji, spotka innych NPC–ów i staną przed nim nieco inne zadania. Co prawda we wszystkich wypadkach akcja zmierza do podobnego końca, ale prowadzenie różnych postaci będzie nieco odmienne.

Wybór pochodzenia herosa nie jest jedynym, jakiego trzeba dokonać na początku zabawy. Możemy zadecydować również, jaka ma być jego profesja. Tu są cztery opcje. Bohater może zostać kupcem, myśliwym, wojownikiem lub wodzem. Następnie należy odpowiednio zwiększyć lub zmniejszyć wartość czterech cech: zręczności (szansa zadania celnego ciosu oraz uniknięcia wrogiego uderzenia), siły (jaki ciężar może nieść nasza postać i jak wiele obrażeń potrafi zadać nieprzyjacielowi), żywotności (zdolność przetrwania w czasie walki) oraz charyzmy. Ta ostatnia jest bardzo ważna. Otóż zebrać grupę wiernych przyjaciół i ruszyć na ich czele do walki może tylko postać obdarzona wysokim poważaniem. Człowiek, którego społeczny prestiż jest niski, nie pozyska przyjaciół, chcących walczyć za jego sprawę, lub też uda mu się skusić zaledwie jednego czy dwóch. Tymczasem walki bardzo często wymagają tu zaangażowania sporych sił i wódz mający sześciu lub siedmiu przyjaciół potrafi poradzić sobie z naprawdę poważnymi wyzwaniami.

Jednak cechy bohaterów mają też ogromne znaczenie przy używaniu konkretnych przedmiotów. Bowiem każdy oręż czy pancerz ma dokładnie określone wskaźniki, jakie musi osiągnąć używająca go postać. I tak, dobry pancerz założy tylko bohater o dużej wytrzymałości, świetnym mieczem posłuży się tylko postać o dużej sile, a najlepszych łuków może używać tylko bohater dysponujący sporą zręcznością.

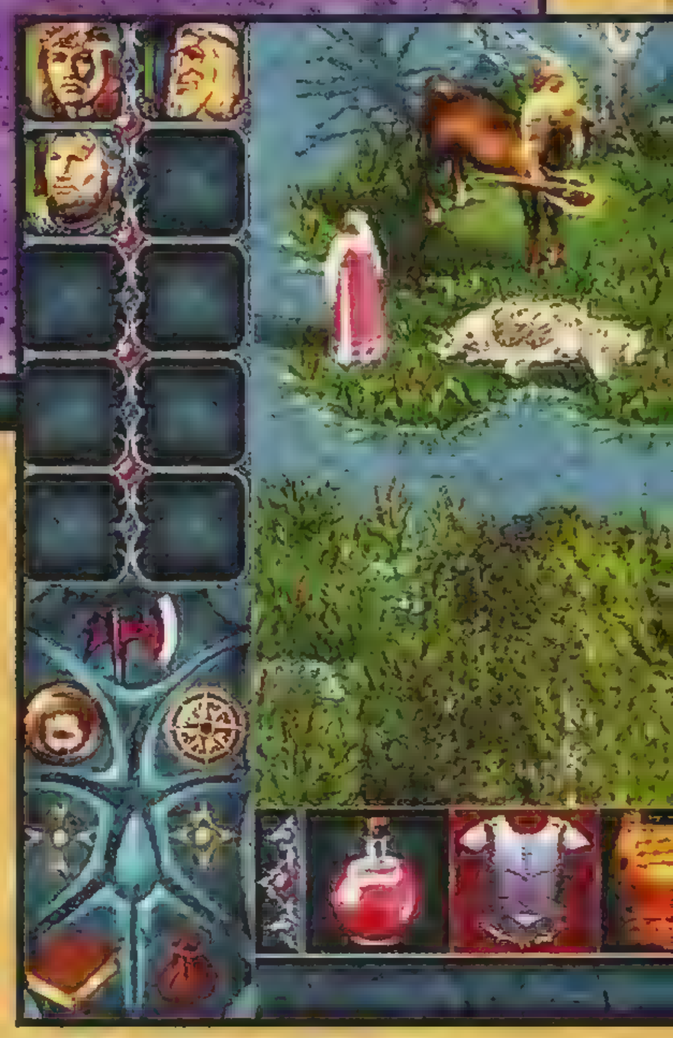
Poza czterema głównymi cechami każda postać może poznać pewne umiejętności specjalne: szermierkę, łucznictwo, uzdrawianie, handel i dentyfikację.

RPG? NIE TYLKO!

Z całą pewnością ta gra należy do gatunku RPG. Postacie zdobywają punkty doświadczenia i awansują na następne poziomy, podwyższają wartość swoich cech i zdolności, uczą się lepiej walczyć, zdobywają przedmioty itp., itd. Ale to nie tylko RPG. Znajdziemy tu również pewne elementy strategii. Przede wszystkim to, że nasz bohater ma możliwość rozbudowywania zarządzanych przez siebie osad oraz szkolenia wykwalifikowanych rzemieślników czy wojowników. Jednak umiejętności strategiczne będą również potrzebne na polu bitwy. W K:LOTN walki nie wyglądają kameralnie. Tu mogą zmagać się ze sobą całe hordy potworów czy żołnierzy. Autorzy chwalą się, że do przygotowania systemu bitewnego posłużyły im autentyczne algorytmy walki, przygotowywane przez radziecką armię w czasie trwania Zimnej Wojny!

Tu nie wystarczy miecz lub topór w garści. Potrzeba charyzmatycznego lidera, człowieka, który zjednoczy wokół siebie grupę przyjaciół, podporządkuje sobie osady i ruszy, aby zdobyć artefakt stworzony przez bogów.

Wszystkie bitwy toczą się w czasie rzeczywistym, ale K:LOTN pozwala graczowi na dowolne ustalanie szybkości gry. Operując klawiszami + i – możemy spowodować, że walki toczą się jak na przyspieszonym filmie lub że bohaterowie poruszają się jak muchy w smole. Oczywiście, w przypadku pierwszych lub szczególnie trudnych bitew lepiej jest zwolnić upływ czasu, aby spokojnie zaplanować potyczkę i wydać rozkazy. Walczymy zarówno z dzikimi zwierzętami (na przykład mrówkami, co może nie jest najlepszym pomysłem i średnio ma się do realizmu przedstawianego świata), mityczno–legendarnymi postaciami z baśni i legend, jak i po prostu z innymi ludźmi, którym nie podoba się sława bohatera lub którzy pragnęliby się wzbogacić jego kosztem. Ot, zwykły średniowieczny dzionek...



KONUNG
LEGENDS OF THE NORTH

PRZYGODA

W K:LOTN przygoda nie polega tylko na eksplorowaniu tajemniczych miejsc, zwiedzaniu lasów, bagnisk, ruin, odkrywaniu nowych osad. Nie polega też na ciągłych walkach z wrogami, choć są one w tym niebezpiecznym świecie na porządku dziennym. Jak w każdym przyzwoitym rolpleju mamy tu przede wszystkim do czynienia z przygodą i fabułą. Oznacza to, że bohaterowie muszą zbierać od napotykanych osób cenne informacje, rozmawiać z nimi i handlować, ewentualnie namawiać je, aby przyłączyły się do drużyny. Oczywiście, należy również otrzymywać intratne zlecenia. Poza tym zadaniem bohatera jest pozyskanie sobie przychylności mieszkańców obozowisk lub osad albo też zmuszenie ich siłą do posłuszeństwa. Kiedy bohater zostanie już uznany za wodza, to może szkolić mieszkańców oraz kazać im wznosić budowle, takie jak palisady, koszary, warsztaty itp. Wykwalifikowani rzemieślnicy potrafią również wznieść mosty na potężnych rzekach, co jest jedyną możliwością, aby dotrzeć do pewnych rejonów świata. Gracz ma okazję zwiedzić między innymi dziewięć słowiańskich osad, pięć obozowisk wikingów oraz bizantyjski obóz handlowy. Poza tym może spenetrować na przykład Podziemne Miasto, a także zwiedzić wiele innych podziemnych lokacji, różnego rodzaju jam czy jaskiń.

BŁĘDY? ANO, SĄ!

Pierwszą rzeczą, która nie spodobała mi się w K:LOTN jest system przechodzenia z obszaru do obszaru. Nie ma tu czegoś takiego jak jednorodny świat (ULTIMA 9, częściowo WIZARDS&WARRIORS), a poszczególne lokacje nie są zbyt wielkie. Z każdej z nich wiodą do innej teleporty. Grupa wchodzi do takowego i nagle znajduje się w innym miejscu. Podobnie jest w czasie wchodzenia do jam czy jaskiń. Żadnego szukania wejścia, szczeliny, drzwi itp. Po prostu skok w teleport i drużyna pojawia się w nowym miejscu. Szkoda, że przyjęto takie rozwiązanie, bo jest ono nie tylko nierealistyczne, ale po prostu głupie.

Spore zastrzeżenia można mieć również do samych walk. Przede wszystkim potwory mają swoje obszary działania. W praktyce wygląda to tak, że jeśli bohater uzna, że nie ma większych szans na zwycięstwo i zacznie uciekać, to wrogowie będą gonić go tylko do pewnego momentu, a potem staną na wyznaczonej im przez program linii i będą tam czekać. Na szczęście jeśli zacznie się do nich strzelać z łuku, to wyjdą i pogonią za bohaterem. Zdarza się również, że przyjaciele głównego bohatera nie reagują na to, że jest on atakowany. Przyznam, że ciężko mi tu było znaleźć jakąś regułę. Czasami postać dzielnie i bez zachęty wspomagała swego szefa, a czasem trzeba było zmusić ją do tego kliknięciem myszki.

Dwa jeszcze drobiazgi mnie zdenerwowały: fakt, że każdy przedmiot przenoszony w menu ekwipunku traci w trakcie przenoszenia swój kształt i zmienia się w nie-wiadomo-co oraz nadmiernie rozwinięte okno dialogowe, którego rozwinięcie nie ma w dodatku żadnych racjonalnych przesłanek.

Szkoda też, że autorzy nie raczyli opisać przedmiotów, które znajduje bohater. Jedynym komunikatem jest „something lying on the ground", a czym jest już to „something", to możemy zobaczyć dopiero po podniesieniu przedmiotu i obejrzeniu go w oknie ekwipunku. Nie jest to wygodne rozwiązanie, zważywszy na fakt, że liczba przedmiotów w ekwipunku jest limitowana, a więc trzeba czasami pozbyć się posiadanego już przedmiotu, tylko po to, by zobaczyć, czy znaleziona rzecz w ogóle jest do czegokolwiek przydatna.

GRAFIKA

Zawsze twierdziłem, że w rolplejach grafika jest sprawą drugorzędną i najważniejsze jest, aby w zabawie nie przeszkadzała. Lepszy „spokojny" dwuwymiar od szalejących, dynamicznych kamer, jak choćby w nieszczęsnym SOULBRINGERZE. Grafika w K:LOTN nie jest może ósmym cudem świata, ale stoi na przyzwoitym poziomie. Jasne, że zamiast niebieskiego spłachetka, który ma przedstawiać wodę, wolelibyśmy zobaczyć marszczące się fale i grzebyki piany na ich szczycie. No ale cóż, nie wszystko można mieć. Ważne, że postacie bohaterów i potworów są przygotowane estetycznie, przedmioty ekwipunku zróżnicowane, a scenograficzne detale wyrysowane z dużą dbałością.

PODSUMOWANIE

KONUNG: LEGENDS OF THE NORTH jest niewątpliwie interesującą grą. Jego autorzy starali się stworzyć nową jakość i nie poszli na ordynarne podróby DIABLO czy BALDURA, za co wypada ich tylko pochwalić. Inna sprawa, że wizjonerzy i innowatorzy zwykle mają ciężkie życie i w niewielu tylko wypadkach udaje im się ambicje przełożyć na komercyjny sukces. Warto jednak zaznaczyć, że KONUNG zyskał rewelacyjną prasę i świetnie sprzedawał się w Rosji. Podobno program ten był największym hitem na rynku naszego wschodniego sąsiada, a liczba sprzedanych egzemplarzy przekroczyła sto tysięcy!

Zaletami tej gry są: bogata rekwizytornia, dość mocno rozbudowana fabuła (około 150 stron dialogów), sporo pobocznych zleceń, które gracz może wykonać, lecz nie musi. Poza tym wprowadzenie opcji strategiczno-budowlanych i możliwość werbowania do grupy prawie każdej napotkanej postaci. Warto też wspomnieć o zgrabnie zbudowanym interfejsie, co w rolpleju, którego akcja toczy się w czasie rzeczywistym, ma szczególnie ważne znaczenie.

Myślę, że KONUNGA można spokojnie polecić miłośnikom RPG, ale tylko tym, którzy mają czas, aby zanurzyć się w świat tej gry. Obawiam się, że osoby nie przepadające za rolplejami poczują się jednak znużone. Tak więc: gra niszowa, ale w swojej niszy zajmująca miejsce na dość wysoko położonej półce.

Randall

1C/Pan Interactive
www.1C.ru/konung

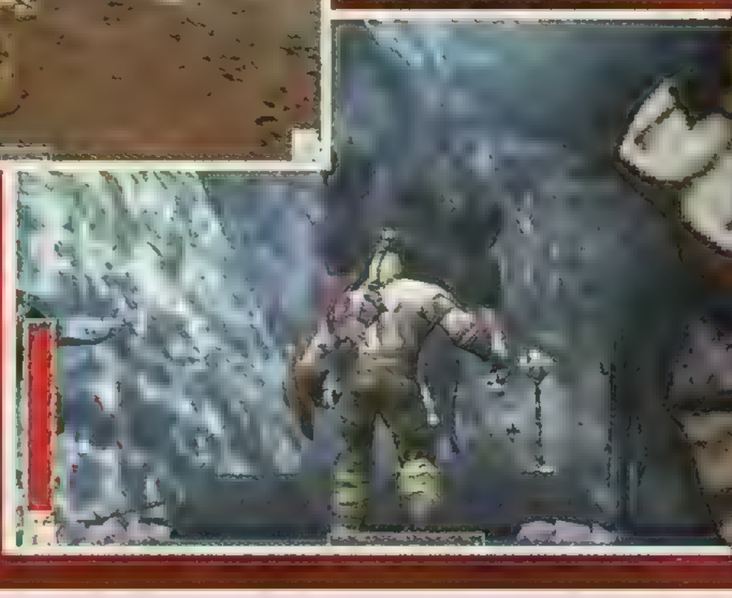
DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – www.coda.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

RUNE powstawał przez długi czas i nikt nie wiedział, co to właściwie będzie. Dopiero niedawno na oficjalnej stronie gry pojawiły się pierwsze obrazki. Teraz do moich rąk trafiła pełna jej wersja i... jestem rozdarty. Miotam się, bo sam nie wiem, co sądzić. Może jednak po kolei.

MIDGARD

RUNE to opowieść o wikingach. Warto w tym miejscu zauważyć, że formuła gry daleka jest od edukacyjnych tworów firmy Cryo – to czysta rozrywka, która nie ma pretensji do tego, aby być czymś więcej. Sześciu artystów Human Head wywodzi się z szeregów grupy Raven – tej samej, która lata wcześniej popełniła HERETICA 2. Ten konkretny tytuł wspomniany został specjalnie, gdyż istota RUNE sprowadza się w zasadzie do tego samego. Poruszamy się po pięknie zrealizowanym środowisku i obserwujemy wydarzenia zza pleców naszego cyfrowego alter ego. Rozwiązanie nader bezpieczne, bo krew tryska tu niebezpiecznie.



Bohaterem RUNE jest niejaki Ragnar, młody skandynawski wojownik, który pragnie pomścić śmierć swego ojca. Warto zauważyć, że gdy w grach komputerowych mówi się o „pomszczeniu", to chodzi zazwyczaj o wyrżnięcie większości NPC–ów, jacy się nawiną. Nie inaczej jest i tu. Losy Ragnara przeplatają się co i rusz z legendami wikingów, toteż na naszej drodze napotkamy nie tylko sługusów zabójcy starego Ragnara, ale też i hordy niebezpiecznych a mitologicznych bestii. Są przynajmniej dwa powody, dla których nie zagłębiam się w zawiłości fabuły. Po pierwsze, zostaje ona wyklarowana na samym początku. Po drugie, nie ma w zasadzie żadnego znaczenia. Rola gracza ogranicza się do . przeżycia, gdyż o wszystko inne zatroszczy się już sam Ragnar. Można zaryzykować stwierdzenie, że osadzenie gry w skandynawskich klimatach było jedynie pretekstem do zaprezentowania bestii opisywanych w lokalnych podaniach.

RAGNAROK

Gra rozkręca się bardzo powoli. Pierwsze poziomy są raczej nudne i dość brzydkie – dopiero wraz z rozwojem wydarzeń przyjdzie odwiedzić nam miejsca tyleż niesamowite, co urzekające. Tak naprawdę to ten stan rzeczy jest logiczny. Akcja RUNE rozpoczyna się bowiem w rodzinnej wiosce Ragnara, później zaś przenosi się na samo dno Piekła (zobaczycie dlaczego), aby wreszcie powoli w pełni rozwinąć skrzydła. Jaskinie goblinów, podwodne rzeki, skute lodem bezdroża, góry, kaniony... Poza tym rzeczywistość RUNE pełna jest niesamowitych smaczków. Gdy Ragnar przedziera się przez zarośla, to gałązki krzaczków falują, pięknie rozpryskuje się woda, zaś pełzające tu i ówdzie jaszczurki pełnią rolę apteczek pierwszej pomocy. To tylko kilka wybranych przykładów. Dlatego też powiedzmy, że im bardziej zagłębiamy się w rzeczywistość RUNE, tym ciekawsze stają się kolejne jej poziomy i przygotowane przez artystów atrakcje. Te odgórnie zaplanowane wydarzenia przypominają mi bardzo pamiętną grę JEDI KNIGHT, jej zwroty akcji i nagłe zapętlenia. Pozwólcie, że posłużę się przykładem – Ragnar wychodzi ze skalnego labiryntu i przedostaje się na drugą stronę kanionu, skacząc po skalnych półkach. Żeby jednak nie było nudno, rozpętuje się akurat wielka lawina, toteż wszystko odbywa się w rzęsistym deszczu spadających głazów. Pomysł doskonały, także realizacja zacna, jednakże podobnych wydarzeń jest w RUNE zdecydowanie za mało. Brakuje mi także mnogości rodzajów przeciwników, ich modele przygotowane

RUNE

Ludzie z Human Head przedstawili w swoim dziele wszystko to, co wiadomo o wikingach. Czyż świat tych łupieżców to nie jest doskonały temat na grę? RUNE jest krwawy, brutalny i trzeba tu patroszyć każdego, kto wejdzie nam w drogę. Kewl!

wane zostały bardzo ciekawie i możemy powiedzieć, że są nader urocze, jednakże sytuacja przedstawia się z reguły tak, że na danym poziomie walczymy z jednym, góra dwoma rodzajami wrogów. Kierowani przez komputer przeciwnicy są inteligentni i wykonani prawie wzorcowo.

BAROK?

Za szatę graficzną RUNE odpowiada engine UNREAL TOURNAMENT. Nawet gdyby ta informacja nie była podkreślana przy każdej okazji przez wydawcę gry (Gathering), to i tak wszyscy by o tym wiedzieli. Atmosfera UNREALA jest tu wszechobecna. W identycznej konwencji zrealizowane zostało animowane logo gry, nader podobny jest układ (i wygląd) poszczególnych menusów, że nie wspomnę o opcji multiplayer. Ta wygląda bowiem, jakby żywcem wzięta została z oryginału, a zmieniono jedynie modele graczy. Może się czepiam, ale mam już powoli dosyć, że większość nowych gier wygląda podobnie.

miające. Na niektórych mapach można się zgubić, czy to przez nieznajomość terenu, czy to przez fakt, że co jakiś czas warto się zatrzymać i popodziwiać szczególnie efektowne widoki. Nie wiem, z czego to wynika, lecz niektóre efekty świetlne, a nawet tekstury są o tyle lepiej wykonane od reszty, że wręcz rzucają się w oczy. To dziwne. Tym bardziej, że z kolei inne elementy – jak na przykład efekt dymu na kartach o chipsecie Voodoo3 – wołają wręcz o pomstę do nieba. Na szczęście znacznie więcej jest tu rzeczy dobrych aniżeli złych. Weźmy na przykład wszechobecne w grze walki.

kończyn przeciwników lub urżniętych głów (yeah). Niestety, Ragnar nie potrafi nikogo kopnąć czy uderzyć pięścią – jeśli więc podczas walki oręż zostanie wytrącony nam z ręki, trzeba będzie wykonać taktyczny odwrót. Nasz bohater nie jest aż tak sprawny fizycznie jak Corvus z HERETICA 2 czy bezimienny bohater DIE BY THE SWORD. W RUNE niemożliwością jest wykonywanie złożonych combosów – jedyny ratunek w ciągłym skakaniu i szybkim manipulowaniu myszą. Wydaje mi się jednak, że to poważne ograniczenie nieźle wynagradzają towarzyszące potyczkom fontanny krwi. W ferworze walki pewnie tego nie zauważycie, lecz gdy emocje (i wraże monstra) opadną, zobaczycie, że na placu boju leżą drgające korpusy, głowy szczerzące kły i rozrzucony arsenał. Szczególnie fajnie robi się, gdy na Ragnara napadnie cała zgraja potworków. Wtedy jest szczególnie krwawo, a jak na prawdziwego wikinga przystało, spokojny zazwyczaj Ragnar może wpaść nagle w szał bitewny. Jego oczy płoną wówczas szatańsko, a jego sprawność bojowa chwilowo wzrasta. Wówczas wszystkie niedoskonałości RUNE przestają mieć jakiekolwiek znaczenie. Tak, tak. Klasa pojedynków może niekiedy przyćmić największe nawet niedoróbki.

Prawdą jest, że i wygląd niektórych bestii potrafi wprawić człowieka w osłupienie. RUNE jest bodaj pierwszą grą tego typu, w której przeciwnicy budzą... respekt. Zwróćcie uwagę na obrazki przedstawiające potyczki z wielkimi śnieżnymi bestiami – w ruchu zdają się być one (bestie, nie obrazki) jeszcze większe.

VERITAS FACILE SE DEFENDET

Dusza wciąż rozdarta, gdyż ocena RUNE jest raczej trudna. Zdecydowałem się na 8, gdyż produkt firmy Human Head powinien spodobać się zarówno fanom gry HERETIC 2, jak i serii TOMB RAIDER. Ja jednak czuję się nieco zawiedziony, gdyż mimo wszystko spodziewałem się czegoś więcej. Z drugiej strony – to, co otrzymałem, jest pracą pierwszej próby. Pracą, którą należy docenić. Czekam na RUNE 2. Krwawiąc.

Asmodeus von Dirt

Gathering Of Developers

www.runegame.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 8/10

Z drugiej strony, RUNE udało się stworzyć swój własny klimat – wydaje mi się, że głównie za sprawą raczej nietypowego układu i specyficznej architektury poszczególnych poziomów. Te prezentują się niekiedy oszałamiająco.

RZEŹNIA!

Podstawowym argumentem w RUNE jest miecz. Później w kolejce stoi jeszcze większy miecz, kilka ogromnych toporów, buławy, młoty wojenne i inne, równie urocze rzeczy, jak na przykład występujące w kilku odmianach tarcze. Poza tym walczyć możemy za pomocą wyrwanych ze ścian pochodni (wrogowie strasznie się nimi jarają), obciętych

Na pierwszy rzut oka – RTS. Na drugi – raczej nie... No dobra, niby są jednostki, jest czas rzeczywisty, są owe charakterystyczne dla gatunku śladowe elementy strategii. Ale RTS? Nie ograniczajmy się aż tak bardzo! Więc może gra akcji? Chodzisz, strzelasz, coś wybucha, jest kolorowo... Też nie. Najlepiej ująć to w następujący sposób. Kilka lat temu ludzie z Shiny postanowili napisać zręcznościówkę i powstał EARTHWORM JIM. Następnie wzięli się za TPP i wydziergali MDK. Konfrontacja ze strzelaninami (?) FPP przyniosła MESSIAHA. Teraz postanowili zrobić coś w rodzaju RTS–a. Jeśli znacie powyższe gry, domyślacie się, co z tego wynikło.

Te oczy, te mordki, ta kreska! Potworów autorstwa Joby'ego Otero nie da się pomylić z niczym innym.

RETROSPEKCJA

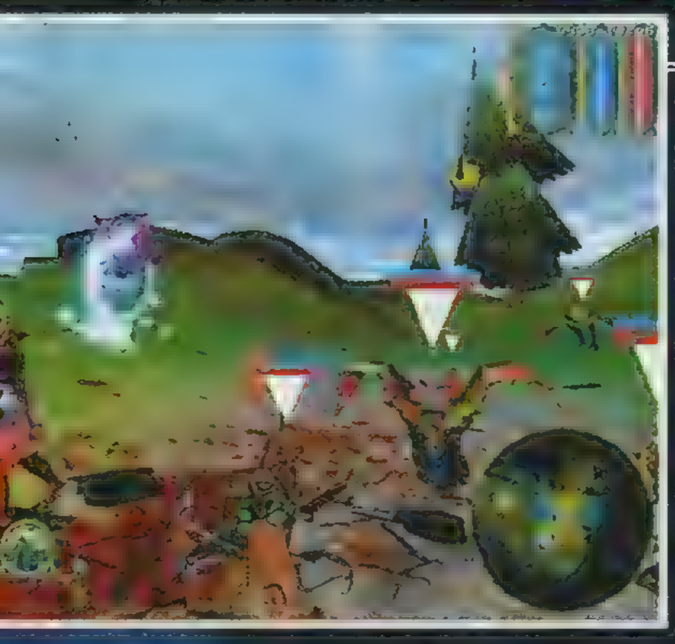
Snujesz się po spalonej ziemi, potykasz o ciała poległych, ponuro spoglądasz w zniszczone niebo. Stało się coś niedobrego. Ktoś zamienił świat w pustynię! Co gorsza, wszystko wskazuje na to, iż tym zbrodniarzem byłeś... Ty. Zacznijmy więc jeszcze raz, tym razem kilka lat wcześniej. Za górami, za lasami, w pewnej odległej galaktyce był sobie świat...

W SACRIFICE wcielasz się w potężnego maga, który na skutek pewnych perturbacji został pozbawiony swej fizycznej postaci i wygnany w kosmos. Znalazłeś tę piękną planetę, z całą jej różnorodnością, cudownymi krajobrazami i inteligentnymi istotami. Jednakże bezdomny mag jest nikim. Potrzebuje patrona, potężnego opiekuna, który może wesprzeć go swą siłą. Najlepiej boga. A wojnę o ów zakątek wszechświata toczy ze sobą pięć bóstw: bogini płodności Persefona, mądry bóg powietrza Stratos, industrialne bóstwo ognia i żelaza Pyro, przyjazny opiekun ziemi James oraz władca podziemnego królestwa, psychopatyczny patron śmierci Charnel. Wybierasz więc swego pana i rozpoczynasz służbę.

Cała gra kręci się wokół Twego maga. Kamera jest zawsze ustawiona na niego, to on jest ruchomą fabryką „wojska" (potwory są powoływane do życia przy pomocy magii). Oczywiście mag może nie uczestniczyć w bitwie bezpośrednio, a jedynie wydawać rozkazy ze szczytu wzgórza, jednak jest to, przyznacie, dość nudne.

Dwa podstawowe dobra (słowo „surowce" będzie tu chyba nie na miejscu), występujące w tym świecie, to mana i dusze. Źródła tej pierwszej są wszędzie tam, gdzie połączenie pomiędzy naszym światem a sferą bytów wyższych jest najcieńsze. Miejsca takie wyznaczają ołtarze Twego bóstwa (niezbyt wydajne) oraz fontanny many – z nich możesz czerpać energię błyskawicznie i bez większych ograniczeń. Aby zapewnić sobie wyłączność na korzystanie z fontanny, należy postawić na niej manalit (nie monolit, właśnie tak!) odpowiedniego boga. Z kolei specjalne, stanowiące żywe kanały energetyczne, stworzenia (manahoary) podążając za Tobą, zapewniają Ci stałe dostawy mocy.

Drugą najistotniejszą budowlą są ołtarze. Swojego należy



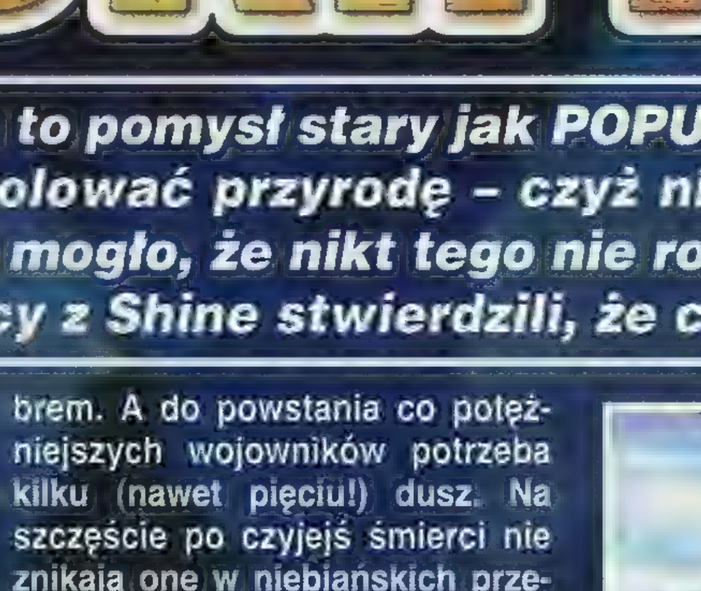
SACRIFICE

Wcielenie się w boga to pomysł stary jak POPULOUS. Poruszyć niebo i ziemię, kontrolować przyrodę – czyż nie o tym się marzy? Wydawać by się mogło, że nikt tego nie robi lepiej niż Bullfrog. No cóż – chłopcy z Shine stwierdzili, że czemu by nie?

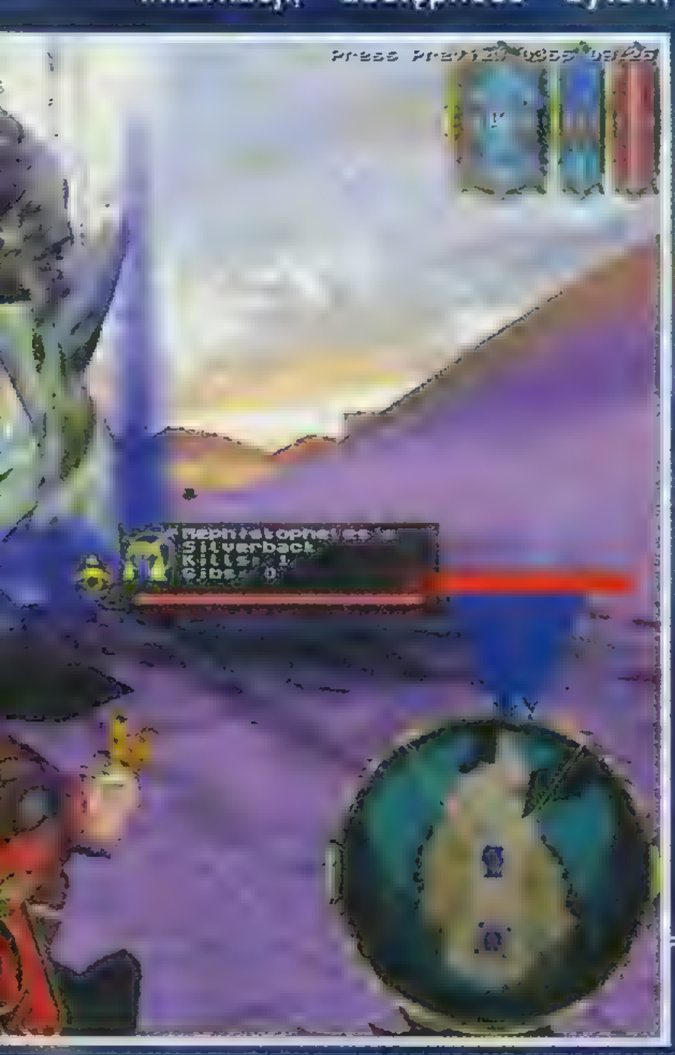
bronić za wszelką cenę. To tu odradza się mag po każdej śmierci, za jego pośrednictwem objawia się bóg. Jeśli więc miejsce to zostanie zbezczeszczone przez wroga, to koniec. Oczywiście także i Ty możesz w ten sposób załatwić przeciwnika. Czasami jest to o wiele prostsze niż wykończenie go w tradycyjny sposób.

Z DUSZĄ NA RAMIENIU

Z duszami sprawa wygląda nieco gorzej. Są one wykorzystywane do tworzenia wszelkiej maści istot, w przeważającej mierze „jednostek bojowych". Biorąc jednak pod uwagę, iż świat ten stworzono zgodnie z zasadami reinkarnacji, dostępność bytów, które można przyoblec w ciało, jest ograniczona. Co prawda można znaleźć bezpańskie dusze unoszące się na leśnych polankach, jednak są one bardzo rzadkim dobrem. A do powstania co potężniejszych wojowników potrzeba kilku (nawet pięciu!) dusz. Na szczęście po czyjejś śmierci nie znikają one w niebiańskich przestworzach, nie pogrążają się też w piekle, tylko czekają na ponowne zebranie. Oczywiście, pojawiają się także dusze poległych wrogów. Z nimi jednak sprawa jest trudniejsza – zanim zostaną użyte w zbożnym celu, należy je oczyścić. Specjalnie przywołany wysłannik boga zabierze poległego delikwenta do ołtarza, odprawi kilka niezbyt przyjemnych rytuałów i... gotowe.



Jednostki dostępne w grze (jest ich około 50) do życia powoływane są przy pomocy magii. W miarę zaliczania kolejnych misji rośnie doświadczenie Twojego maga i udostępniane są coraz to wyższe klasy żołnierzy. Na początku masz do dyspozycji jedynie podstawowe mięso armatnie. Później pojawiają się coraz fajniejsze stworzenia: lodowi giganci, piromaniacy, banshee czy też enty. Na najbardziej wytrwałych czekają rarytasy – monstra obsługiwane przez niemal pół tuzina dusz, niesamowicie trudne do zniszczenia, istna wunderwaffe, jak np. smok (Persefona), feniks (Pyro), Silverback (Stratos) lub też Rhinok (James). Potwory dzielą się na trzy zasadnicze grupy – walczące w bezpośrednim starciu (np. gremlin), strzelców (druid, flumnox) oraz lotników (ikar, seraph). Dodatkowo, w zależności od bóstwa/żywiołu, jaki reprezentują, różnią się między sobą rodzajami używanej broni. Słudzy Stratosa zamrażają i wywiewają wrogów na wszelkie sposoby, podwładni Pyro – wiadomo, każdy ma wbudowany miotacz ognia. Z kolei np. stwory ziemi wywołują wstrząsy sejsmiczne, rzucają skałami itd. Gwarantuję, że starcie takich armii wygląda nader atrakcyjnie. Na dodatek także

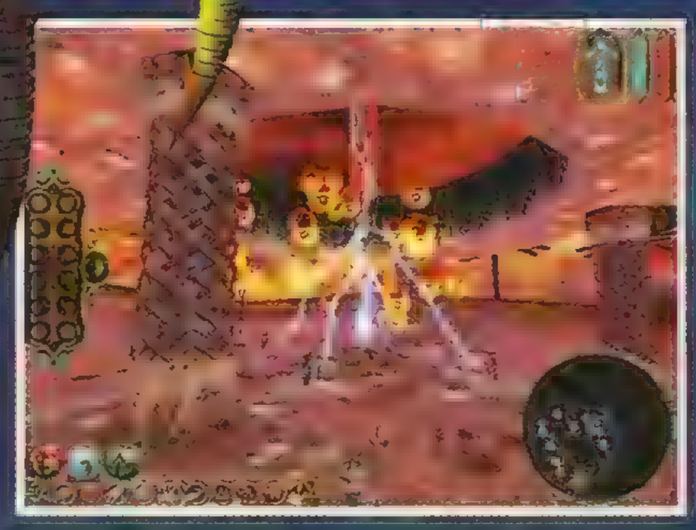


Twój mag może wziąć udział w bitwie, rzucając odpowiednie czary.

IT'S A KIND OF MAGIC

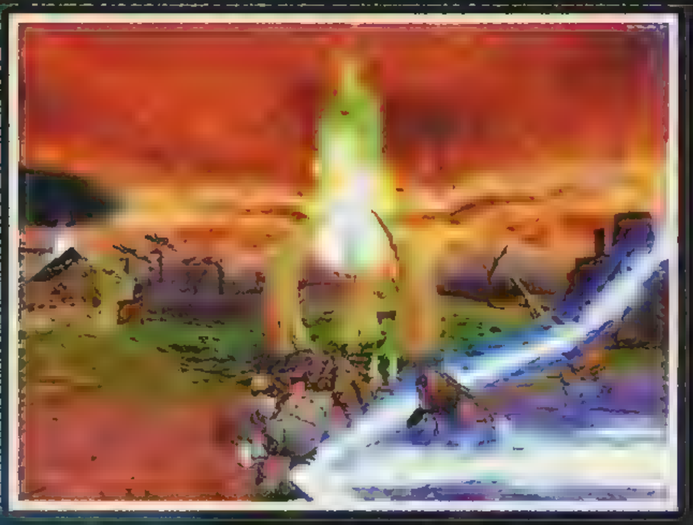
Taaa... Czary... dobre sobie. W zamierzchłych czasach POPULOUSA (nie pamiętam już – jedynki czy dwójki?) szczytem marzeń i osiągnięć technicznych był wulkan, ożywiający atmosferę w kilku okolicznych wioskach. Owszem, także i tutaj można odkorkować ziemię, jednak wydaje mi się, iż znam lepsze rozrywki niż niekontrolowany wypływ lawy. Jak bowiem wyobrażacie sobie np. śmierć? Nie jakąś tam banalną śmierć, ale Śmierć, Ponurego Kosiarza, Pogromcę Legionów itd.? Kościsty, w czarnym prochowcu, zna się na sprzęcie rolniczym? No jasne, ale po co się ograniczać? W tym wypadku (zaklęcie dla ścieżki Boga Śmierci, poziom maks.) jest to osobnik wielkości Empire State Building (no, może Pałacu Kultury) snujący się niespiesznie po planszy w poszukiwaniu istot żywych. Kiedy taką zdybie, wbija w nieszczęsną swe stalowe szpony i wprawnie oddziela duszę od ciała. A co powiecie na zaklęcie... miłosne? Tak jest – trafione nim potwory na chwilę głupieją i zwracają się przeciwko swym pobratymcom. A może wielka dziura, prowadząca do samych trzewi planety? Nie ma sprawy! O rzeczach tak banalnych, jak deszcz żab, ogniste ściany czy też tornada, chyba nawet nie ma co wspominać.

I na koniec najprzyjemniejsze – po zakończeniu każdej misji ponownie przenosisz się przed oblicze bogów, proszących Cię o pomoc. Możesz przebierać do woli, zmieniać protektorów i kompletować jak najkorzystniejsze dla siebie zakięcia. Np. Persefona dysponuje doskonałymi czarami leczniczymi, podczas gdy Pyro czy Charnel oferują wspaniałe zaklęcia bojowe, służące do bezpośredniego ataku. Treść kampanii można więc układać dowolnie, skakać



SHINY I BLIZZARD W JEDNYM STAŁY DOMKU

No cóż, jak się okazuje, Blizzard czasami się na coś przydaje. Do Shiny trafiło bowiem kilku kolesi z tej firmy, i to takich, którzy znają się na swojej robocie, np. James Phinney, szef projektu STARCRAFT, jest odpowiedzialny za scenariusz SACRIFICE. Eric Flannum zaprojektował w obu tych grach poziomy, z kolei Dan Liebgold w obu przypadkach odpowiadał za systemy Sztucznej Inteligencji (maczał swe palce także w DIABLO oraz Battle.necie).



z wątku na wątek, ciągle wybierać, w którą stronę chce się rozwinąć naszego maga. Mało która gra (a na pewno niewiele RTS–ów) jest aż tak elastyczna. Za każdym razem do przejścia jest dziesięć misji, a autorzy przewidzieli około pięćdziesięciu możliwości rozwoju historii.

GRAFIKA PANOWIE, GRAFIKA!

Kilka ostatnich miesięcy było, przyznacie, ciut irytujące. A na pewno nużące. Co chwila przed oczy wskakiwała kolejna mutacja QUAKE'A 3 lub atakował UNREAL, w ostateczności podrasowany do TOURNAMENTA. Wydawać by się mogło, iż szlachetna sztuka przelewania wizji artystycznych w błyskotliwy engine obumarła, przygnieciona przez prozaiczne względy licencyjne. W końcu, jak wiemy od czasów Fiata 126 z dumną literką „p" w nazwie, licencja jest zawsze tańsza niż realizacja własnego projektu. Na szczęście są takie firmy jak Shiny Entertainment – tam w komputerach zainstalowano nie tylko pasjansa, znaki płyną po monitorze niczym kod źródłowy filmu „Matrix", a każda lśniąca IDEA przekuwana jest w czyste bity informacji! Kurcze, nie wiem, jak to się dzieje, może po prostu ludzie dostają tam solidne premie za przyzwoitą optymalizację programów? Nieważne, istotne jest to, że ich gry działają przyzwoicie nawet na gorszym sprzęcie, a do tego wyglądają tak, że szczęka opada do sąsiadów piętro niżej (w moim wypadku z braku ww. spadła do piwnicy). Jestem osobą dość odporną na chwyty marketingowe, tak więc wszelkie gadki o: „silniku dynamicznie dostosowującym się do posiadanego sprzętu w celu zapewnienia jak najlepszych osiągów przy minimalnej redukcji jakości grafiki" kwituję zwykle nieco lekceważącym uśmieszkiem. A tu proszę – święta prawda!

Nie będę się wdawał w szczegóły dotyczące engine'u. Jeśli nie wystarczą Wam widoczne obok screeny, to po prostu odpalcie SACRIFICE u siebie. Powiem tylko, że tak gładkich postaci, tak doskonałych efektów świetlnych i tak smacznie zaprojektowanego świata dawno nie widziałem.

JEZU, JAK SIĘ CIESZĘ!

„Z czegóż się tak cieszycie, kolego Pooh", zapytacie zapewne? Ano z tego, że po raz pierwszy od dawna (moim skromnym zdaniem od zbyt dawna) mogę ze spokojnym sumieniem postawić dziewiątkę. Zwykle w takiej sytuacji się waham, czy gra jest aby na pewno tak genialna, tak przełomowa i w ogóle. Otóż SACRIFICE rzeczywiście takie jest. Na początku pisałem, iż widać zapożyczenia POPULOUSA. Owszem, są one obecne, jednak solidnie zmiksowane i wspaniale doprawione indywidualizmem Shiny. Goście z tej firmy naprawdę wiedzą, jak zrobić dobrą grę. Jedno tylko wzbudza mój niepokój. Podobno mają zamiar porzucić rynek pecetów na rzecz konsol kolejnej generacji. Błagam, NIE!

Pooh

Interplay
www.sacrifice.net

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 9/10

BALDUR'S GATE 2 to niewątpliwie jedna z najlepszych gier komputerowych mijającego roku. Niezwykle rozbudowana fabuła, setki ulepszeń, począwszy od interfejsu, a skończywszy na grafice, spowodowały, że znawcy gatunku są zgodni co do jednego – BALDUR'S GATE 2 to największe objawienie gatunku RPG na przestrzeni kilku ostatnich lat!

Mamy dla Ciebie dobrą wiadomość! Możesz stać się posiadaczem tej wspaniałej gry oraz innych w bardzo prosty sposób! Wystarczy, że odpowiesz poprawnie na podane niżej pytania i wyślesz odpowiedzi (wraz z kuponem) na kartce pocztowej do 31.12.2000 pod adresem redakcji N55.

Trzy pytania konkursowe: błahe, podchwytliwe i trudne!

1. Podaj nazwę systemu gry fabularnej (role-playing), na podstawie którego powstała seria BALDUR'S GATE.
2. Którą z kolei Gwiazdkę będzie obchodził w roku 2000 nasz miesięcznik?
3. Jaką ocenę otrzymała u nas pierwsza część gry BALDUR'S GATE?

DO WYGRANIA:

3 mega pakiety (5 pudełek na głowę)
+ BALDUR'S GATE 2
+ BALDUR'S GATE (edycja kolekcjonerska)
+ ICEWIND DALE
+ SACRIFICE
+ SETTLERS 4

Oraz : 10 pudełkówek (te same tytuły) luzem dla kolejnych 10 szczęśliwców

UWAGA! W losowaniu wezmą udział tylko kartki z naklejonym kuponem konkursowym!

Konkurs Świąteczny

Gdy dostałem tę grę, zastanawiałem się, jaki będzie to gatunek? Nauczony wieloletnim doświadczeniem stawiałem na zręcznościówkę. No bo w co innego można by wpasować tę parę silnych Gallów? „Na pewno nie w strategię" – pomyślałem. I jakże się pomyliłem! Czegoś takiego naprawdę się nie spodziewałem. Po pograniu sprecyzowałem gatunek: strategia z silnie rozwiniętymi wątkami zręcznościowymi oraz fabułą. Brzmi ciekawie, nieprawdaż?

Jako że chodzi o grę na podstawie kultowego francuskiego komiksu, zacznijmy od jej fabuły. Otóż nasz stary znajomy druid Panoramiks do sporządzenia pewnej mikstury potrzebuje siedmiu składników, a te są rozsiane po terenie całej Gallii. No i jak do tej pory jest to fabuła na zręcznościówkę – czasy ciekawe, a Francja to kraj przepiękny. Autorzy zaserwowali nam jednak strategię – armia Gallów w walce z Rzymianami zdobywa kolejne prowincje. W tym momencie gra troszeczkę przypomina DEFENDERA z czasów XT. Im więcej zdobędziemy terenów, tym więcej otrzymamy mikstury dającej nadludzką siłę. Prowincji jest 52, a więc zadanie nie jest łatwe.

Sama rozgrywka to typowa turówka. Faza rozdzielania napoju magicznego na poszczególne prowincje, faza ruchu, ataku, a następnie uzupełnień, kiedy to możemy przemieszczać oddziały do zagrożonych prowincji. Następnie inicjatywę ma komputer, który próbuje odbić zdobyte przez nas tereny. Radzę zatem zostawiać tam dobre garnizony, bo Rzymianie (szczególnie na początku) są naprawdę mocni. Poszczególne składniki potrzebne naszemu druidowi znajdziemy w siedmiu prowincjach. Aby ukończyć grę, nie trzeba jednak zdobywać wszystkich tych terenów. Jest to ważne dla tych, którzy będą próbowali swoich sił na poziomie Expert – tam bywa bardzo ciężko. Niejednokrotnie to nie stosunek sił decyduje o tym, czy daną prowincję uda nam się zdobyć. I tu dochodzimy do części zręcznościowej.

DYSCYPLINY

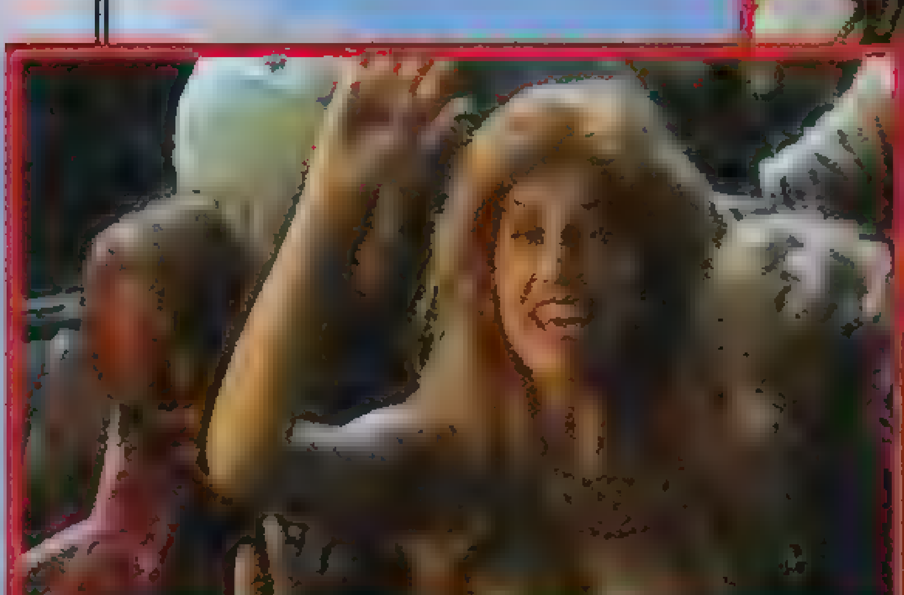
Autorzy A–TGW wymyślili kilka dosyć brutalnych (czasy w sumie też były brutalne...:) konkurencji. Np. rzut Rzymianinem – rzuca oczywi-

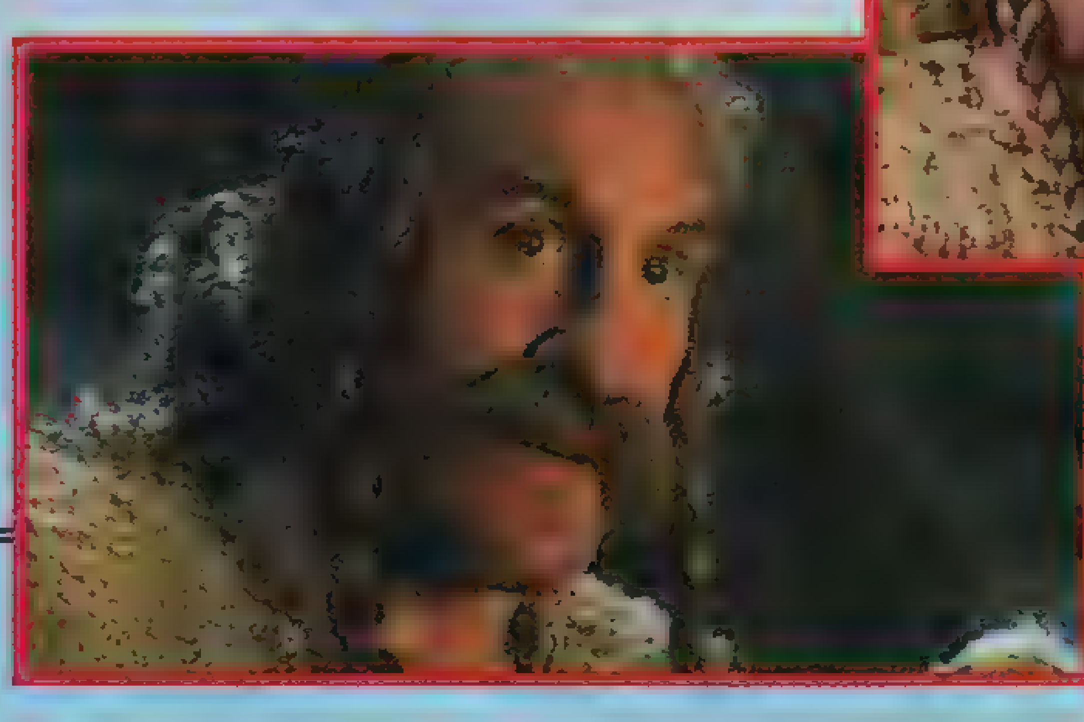
ASTERIX I OBELIX KONTRA CEZAR

Tytułowych bohaterów nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Asterix jest mały, nosi blond wąsy i jest inteligentny. Obelix ma rude warkoczyki, jest duży i... inteligentny inaczej. Obaj mieszkają w małej wiosce na północy Gallii (dzisiejszej Francji), na obszarach podbitych przez legiony Juliusza Cezara i z godnym podziwu uporem opierają się płaceniu podatków i rzymskim wpływom.

GRA I FILM

Stworzona przez Uderzo i Goscinnego seria komiksów jest jedną z najpopularniejszych zarówno w Europie, jak i na świecie. Nic dziwnego, że doczekała się różnorakich adaptacji. Najpierw były filmy rysunkowe, potem zaczęły się pojawiać gry komputerowe (o ile mnie pamięć nie myli, już na ZX Spectrum była gra pt. ASTERIX). Wreszcie trzy lata temu powstał film fabularny (Gerard Depardieu w roli Obeliksa), którego największym atutem była niewątpliwie śliczna Laetitia Casta grająca Falballę. Co prawda film ten nie zrobił jakiejś furory, jednak podobał się. Szczególnie we Francji. Skłoniło to firmę Cryo do stworzenia komputerowej wersji tej historii. Tak więc mamy oto grę na podstawie filmu, który powstał na podstawie komiksu...





ASTERIX I OBELIX KONTRA CEZAR to dość prosta gra zręcznościowa dla najmłodszych. Składa się z siedmiu etapów. Na początku rozgrywki możesz wybrać, czy wolisz grać Asteriksem, czy Obeliksem. Nie ma większego znaczenia, którego z nich wybierzesz – zasady gry ani zestaw rzeczy, które możesz robić na danym etapie, nie ulegają zmianom. Jest to wybór czysto kosmetyczny, przy czym osobiście uważam, że model Asteriksa jest wykonany zdecydowanie lepiej.

Skoro już jesteśmy przy modelach, kilka słów o grafice. Ta gra obsługuje wszystkie najpopularniejsze karty 3D. Otoczenie we wszystkich etapach wykonane jest całkiem dobrze, natomiast sporo zarzutów

ASTERIX THE GALLIC WAR

ście Obelix. Jeszcze mniej przyjemne dla legionistów mogą być „kręgle" – ich rolę spełniają właśnie Rzymianie. Kolejna „dyscyplina" wymaga refleksu. Osiem dziur, osiem kławiszy, z każdej dziury wychyla się legionista bądź centurion. Albo Gall. Zwykle za trafienie tego ostatniego mamy minusowe punkty, jednak największy bonus jest właśnie za rodaka Asteriksa – Kakofoniksa. Kto czyta komiksy, ten wie dlaczego. W większych prowincjach, gdzie jest szansa na znalezienie któregoś ze składników, mamy także zręcznościówkę. Kierując Asteriksem bądź Obeliksem, przechodzimy przez różne scenerie (np.: obóz rzymski), uważając na przeszkody i pałętających się legionistów. Wtedy też zbieramy monety (dające więcej napoju magicznego po skończeniu części zręcznościowej) oraz napój, który odnawia siłę naszych bohaterów. I tak gra się toczy, rozdzielamy napój, atakujemy, rzucamy Rzymianami, od czasu do czasu znajdujemy składniki etc.

Gra nie jest trudna – na początku mamy dobry tutorial, w trakcie rozgrywki także są nam przedstawiane wszystkie możliwe posunięcia. W warstwie strategicznej gramy myszką, w zręcznościowej klawiszami. Przed rozpoczęciem rozgrywki możemy poćwiczyć elementy zręcznościowe, jednak nie ma to sensu – wspominałem już o tutorialu, a i sama gra nie jest za ciężka.

CO BOLI OBELIKSA?

Czas powiedzieć o przykrych niespodziankach. Po pierwsze grafika. Fatalna! Po raz pierwszy od kilku ładnych lat zobaczyłem w grze opcję włączenia grafiki VGA (320x200)!!! Nie mogłem uwierzyć, że A–TGW zrobiono przed dwoma miesiącami. Najwyższa dostępna tu rozdzielczość to 640x480 w 16–bitowym kolorze, a i tak nie wygląda to ładnie. W części zręcznościowej gdzieś gubi się perspektywa, autorzy próbowali stworzyć pozory 3D przy nieruchomej kamerze. Filmiki są sympatyczne, ale ich jakość... brrr! Muzyczka to jedynie kilka motywów, zmieniających się w zależności od sytuacji. Dźwięki – kłaniają się gry telewizyjne:) Oprawa, moim zdaniem, zupełnie nie pasuje do roku 2000 – cieszy jedynie kreska mistrza Uderzo, ale co z nią zrobili animatorzy...

Gdyby nie oprawa, to i tak gra pozostawiałaby niedosyt. Implementacja tylu elementów, nie zawsze zgodnie z logiką, nie wyszła temu tytułowi na dobre. Mogę powiedzieć, że chwilami bawiłem się nieźle, ale nie zapominajcie, że ja tej gry nie kupowałem.

Qki

Infogrames
www.infogrames.com

DYSTRYBUTOR PL – CDPROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

© 1969 Goscinny - Uderzo

można mieć do modeli postaci. Są kanciaste i nie poruszają się zbyt płynnie. Niezbyt dokładnie oddano też rysy twarzy bohaterów. Przykładowo, Obelix nie jest podobny do swojego komiksowego odpowiednika, twórcom nie udało się też uchwycić podobieństwa do Gerarda Depardieu. Wielki Gall jest więc całkiem do siebie niepodobny – gdyby nie charakterystyczna sylwetka i niebiesko–białe spodnie, w ogóle ciężko byłoby go rozpoznać. Reszta postaci prezentuje się lepiej, choć też nie nazwałbym tego szczytem możliwości Cryo.

MAŁA GALLIJSKA OSADA

Pomiędzy kolejnymi etapami gry mamy okazję pooglądać dość dobrej jakości sekwencje FMV z filmu. Szkoda tylko, że są one wybrane dość przypadkowo, a poszczególne sceny nie łączą się w spójną fabułę. Oczywiście jest określony konkretny cel – trzeba uratować wioskę przed płaceniem podatku na cele wojskowe (Cezar planuje podbój Wielkiej Brytanii). Ale to właściwie wszystko, co można powiedzieć o fabule, bowiem poszczególne etapy są czysto zręcznościowe i nie wnoszą wiele do przebiegu akcji. Przykładowo, w pierwszym trzeba odbijać ryby rzucane przez tłum bijących się mieszkańców wioski, w drugim roznosić kurczaki na stoły biesiadne, w trzecim rozbijać skały wypuszczane z katapult przez rzymskich żołnierzy itd. Oczywiście w trakcie zabawy masz możliwość zbierania dodatkowych bonusów, dzięki którym szybciej biegasz albo osiągasz inne korzyści. Całość przypomina wczesne gry typu arcade, tyle że w lepszej oprawie graficznej.

ASTERIX I OBELIKS KONTRA CEZAR potrafi wciągnąć na godzinę lub dwie, szczególnie jeżeli używa się dobrego pada (jeżeli ktoś ma rozgałęziacz, można nawet pograć w dwie osoby). Nie ma co jednak ukrywać, że gra jest krótka i przeznaczona zdecydowanie dla najmłodszych. Dlatego też tylko im mogę z czystym sumieniem ją polecić. Starsi wyjadacze lepiej niech się za nią nie biorą, bo czeka ich rozczarowanie, przypuszczalnie nawet, jeśli są fanami komiksu. Tej grze zabrakło iskierki, która by ją ożywiła, specyficznego humoru obecnego w komiksach, trochę też klimatu (który w komiksach był lepszy niż w filmie).

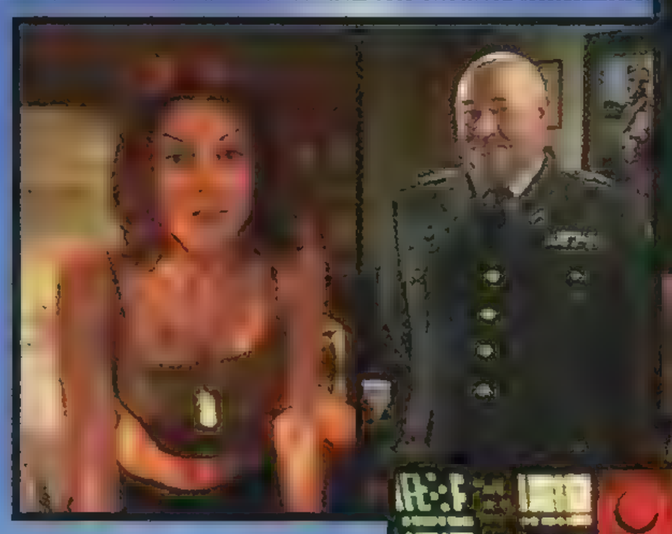
Frogger
P.S. Do gry dołączono komiks z Asteriksem.

Cryo
www.cryointeractive.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

OCENA: 5/10

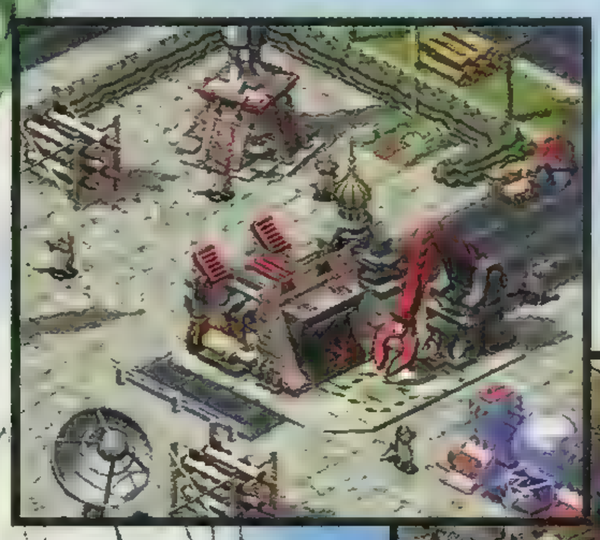
Akcja RED ALERT 2 rozpoczyna się po zmiażdżeniu rosyjskiej potęgi. Alianci, dmuchając na zimne, jako władcę Sowietów ustanawiają marionetkowego generała Romanowa. Ale ten w tajemnicy przygotował się do walki. Jego główną bronią są tzw. psycho beacons (w wolnym tłumaczeniu – psycholatarnie), które dają sowieckim żołnierzom niesamowite zdolności psychiczne. Wojna rozpoczęła się w Meksyku. Sowieci opanowali większe miasta i rozstawili wszędzie psycholatarnie. Nie zależy im na zniszczeniu USA, a raczej na ich opanowaniu.

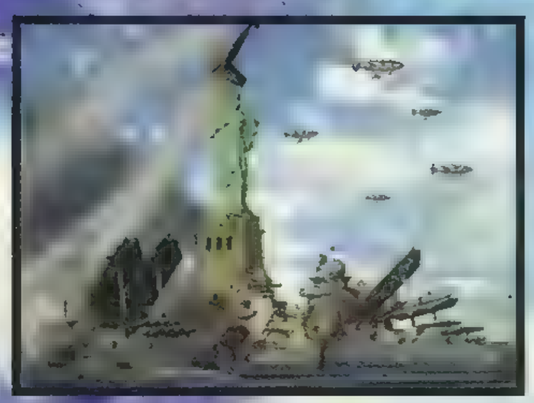


NOWE ŻELASTWO RUSKICH

Oprócz nowych map i scenariuszy każda strona konfliktu otrzymała parę ciekawych zabawek. Na pewno warto zwrócić uwagę na Tesla Troopera, który posługuje się dość silną bronią. Następnie jest Crazy Ivan, szalony pirotechnik, podkładający bomby pod wszystko! Z kolei Yuri może kontrolować telepatycznie wybranego wroga lub też emitować falę psioniczną. Conscript (rekrut) to zwykłe mięso armatnie, które będziesz produkował w dużych ilościach – może się okopywać, ale i tak niewiele mu to pomoże! Spośród maszyn na uwagę zasługuje Kirov Airship – jest dobrze uzbrojony, nie trzeba mu uzupełniać zapasów amunicji, a w dodatku dobrze się sprawdza w intensywnych atakach na wrogie bazy. Z kolei V3 Launcher to wyrzutnia pocisków ziemia–ziemia, przydatna do niszczenia budowli. War Miner służy do zbierania rudy, ale jest tak dobrze uzbrojony i opancerzony, że bez problemu poradzi sobie nawet z wrogim czołgiem. Mimo to raczej nie warto używać go jako jednostki ofensywnej, gdyż jest to po prostu nieopłacalne – jego zniszczenie to nie tylko strata kasy, ale spowolnienie lub nawet wstrzymanie napływu rudy. Dalej Tesla Tank, bazujący na znanej technologii. Najlepsze efekty uzyskuje we współpracy z Rhino Heavy Tankiem i Shock Trooperem. Z kolei Rhino Heavy Tank to standardowy czołg bez żadnych specjalnych zdolności, ale można go używać do przełamywania wrogich linii obronnych, szczególnie we współpracy z rekrutami. Hind Transport to dobrze uzbrojony śmigłowiec transportowy, Kubańczycy używają go ze szczególną wprawą. Połączenie zdolności bojowych i transportowych czyni z niego maszynę o dużych walorach. Apocalypse to prawdziwe monstrum, używane do niszczenia silnie umocnionych punktów oporu – może jest powolny, ale jak się rozkręci... Z kolei Terror Drone to rodzaj małych, bardzo szybkich robotów. Jeśli dopadną wrogiej maszyny, to ta błyskawicznie traci żywotność i trzeba ją jak najszybciej skierować do punktu naprawczego. Między innymi z tego powodu warto zawsze wyposażać ciężki sprzęt w osłonę piechoty. Attack Sub to łódź podwodna. Gdy jest zanurzona, może ją wykryć i zniszczyć tylko wrogi niszczyciel. Sowiecka łódź podwodna niszczy cele nawodne, a gdy jest wynurzona, szybko załatwi słabiej opancerzone cele lądowe. Dreadnought to wielki statek wyposażony w pociski dalekiego zasięgu, te przydają się np. do niszczenia wrogiej bazy z bezpiecznej odległości. Sea Scorpion to szybki ścigacz przeciwlotniczy, może także stawiać miny morskie. Giant Squid to telepatycznie kontrolowany potwór z głębin, który może uszkodzić lub nawet zatopić wrogie statki. Giant Squid jest ponad-

Ta seria cieszy się wśród graczy popularnością od wielu lat. To jeden z niewielu przykładów na to, że dobrze przemyślany produkt może trafić do serc zagorzałych graczy. Sukces to tym większy, że gry starzeją się szybciej niż cokolwiek innego.





COMMAND&CONQUER RED ALERT 2

to skuteczną bronią przeciwko delfinom i oddziałom SEAL.

Jeśli chodzi o sowieckie budowle, to bardzo przydatny jest Cloning Vats. Jeśli posiadasz tę instalację, to produkując jednostkę piechoty, uzyskujesz drugą taką samą w Cloning Vats. Co więcej, jeśli Yuri opanuje wrogą piechotę i wyśle ją do Cloning Vats, otrzymujesz zdolność samodzielnego tworzenia takich jednostek! Psychic Sensor wykrywa w swoim zasięgu ruchy wrogich jednostek, działanie superbroni i ataki. Battle Lab to specjalistyczna budowla, która daje Sowietom dostęp do nowych, zaawansowanych jednostek i budowli.

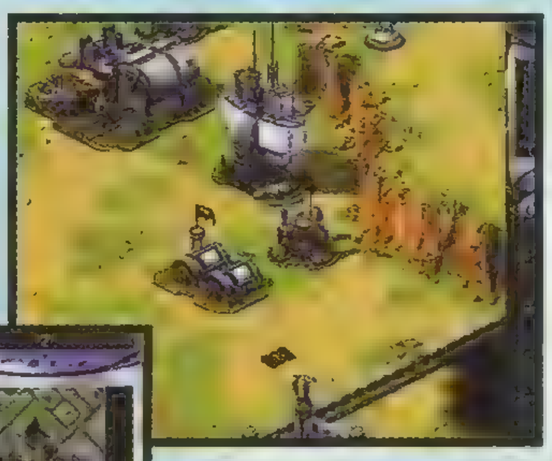
CUDOWNE ZABAWKI JANKESÓW

Szpieg – jednostka specjalna, która może udawać wrogą piechotę – wystarczy zaznaczyć szpiega, kliknąć (lewym przyciskiem myszy) sowiecką piechotę i... już. Szpieg może przejmować sowiecką technologię. Musi jednak uważać na psy. Z kolei Tanya to ostra żołnierka, znakomicie likwidująca piechotę. Potrafi wysadzać wrogie budowle i statki oraz pływać. Oddziały SEAL mają podobne właściwości jak Tanya – potrafią wysadzać wrogie instalacje, znakomicie strzelają i pływają (warto to wykorzystać, gdy nie możesz odczepić się od czołgów wroga – po prostu biegnij na brzeg, odpłyń w morze i odpocznij). GI to mięso armatnie. Żołnierze ci są o wiele lepsi niż rosyjscy rekruci, ich przeżywalność jest dwukrotnie wyższa, w dodatku na otwartym terenie mogą się fortyfikować. Rocketer to latająca piechota, znakomita do obrony baz, rozpoznania i szybkich kontrataków. Co ważne, może być zniszczona tylko przez wrogie jednostki o zdolnościach przeciwlotniczych. Z kolei Alies Force Command to coś w rodzaju lotniska dla czterech samolotów, wyposażonego w radar, na którym mogą stacjonować samoloty pionowego startu. Prism Tank to coś w rodzaju laserowego czołgu, mogącego razić wiele celów, zaś Mirage Tank kamufluje się na polu walki jako zwykłe drzewo, znakomicie radząc sobie z wrogą piechotą. Typową strukturą obronną jest Prism Tower, używana głównie do obrony własnej bazy. IFV to uniwersalna wyrzutnia pocisków, mogąca razić zarówno cele lądowe, jak i np. rakiety sowieckich Dreadnoughtów. Niestety, ma niewielką wytrzymałość, ale znakomicie sprawdza się np. jako mobilne stanowisko przeciwlotnicze lub w obronie wybrzeży. Grizzly Tank to podstawowy czołg Jankesów, niewyróżniający się niczym szczególnym. Jeśli chcesz zobaczyć całą mapę, wybuduj Spy Satelite Uplink, zaś Ore Purifier umożliwi Ci osiąganie wyższych dochodów z wydobycia rudy (o 20%). Wśród nowych pojazdów warto też zwrócić uwagę na Aircraft Carrier – lotniskowiec, który może zaatakować samolotami dowolny cel (utracone samoloty uzupełniane są automatycznie, bez dodatkowych kosztów). Aegis Cruiser kosztuje dość sporo, ale inwestycja zwraca się. AC to najlepsza jednostka przeciwlotnicza w grze – jedna jej sztuka może szybko zestrzelić dowolny cel powietrzny. Chrono Miner służy do wydobywania rudy, a ma tę przyjemną właściwość, że gdy jest już napełniony, automatycznie teleportuje się do rafinerii.

JEST GRAFICZNIE

W RA2 zastosowano zmodyfikowany engine z TIBERIAN SUN, sprawniej obsługujący większe mapy i duże ilości jednostek. Grafika jest naprawdę na dobrym poziomie, chociaż zwolennicy pełnego 3D mogą się poczuć nieco rozczarowani – jeszcze nie nadeszła pora na spełnienie ich marzeń. Spośród interesujących nowości warto wymienić usprawnienie interfejsu (jest jeszcze bardziej intuicyjny), wprowadzenie z klawiatury takich komend, jak wyznaczanie waypointów itp. Moim zdaniem nie było to konieczne – system „drag and click" sprawdzał się znakomicie. Pewne zastrzeżenia może budzić SI. Jeśli przetrwasz pierwszy atak i ustanowisz mocną obronę, to nic Cię nie ruszy – komputer z uporem atakuje zawsze w tych samych miejscach. To dosyć poważna wada, gdyż umożliwia stosowanie tradycyjnej techniki walki: najpierw rozpoznać kierunki, z których może nadejść zagrożenie, potem ufortyfikować się w odpowiednich miejscach i zebrać siły do kontrataku. Poza tym, jeśli mamy np. dobre siły lotnicze, wystarczy usunąć wrogi Construction Yard, by praktycznie wyeliminować wroga z działań.

Niektóre jednostki, budowle i pojazdy RA2 mogą „współpracować" w naprawdę morderczy sposób. Crazy Ivan wyposaża w bombę Bogu ducha winną krowę, a Yuri opanowuje jej umysł i kieruje wprost do amerykańskiej bazy. Inną ciekawą opcją jest planowanie ataku. Możesz podzielić swoje wojska nawet na kilka grup i zaatakować z różnych stron – podczas gdy jeden oddział jest tylko wabikiem, drugi atakuje od tyłu. Nowe możliwości są szczególnie atrakcyjne w bitwach multiplayerowych, gdzie możemy zmierzyć się z żywym przeciwnikiem, stosującym bardziej wyrafinowaną technikę walki niż maszyna.



ZARAŻONY

Mimo iż jest już na rynku wiele RTS–ów o grafice 3D lub superpseudo 3D, to RA2 bije je wszystkie na głowę. Autorom udało się zachować niesamowitą grywalność serii. Starzy wyjadacze – od razu poczują się tu jak u siebie w domu, a i nowi nie będą mieli żadnych problemów. Polecam.

Yossa

Electronic Arts
www.ea.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

SQUAD LEADER

Osią gry są trzy kampanie po 10 misji każda. Eksploatują one znane i ukochane przez Amerykanów tematy: lądowanie w Normandii, Market–Garden i Ardeny. Oczywiście, oprócz kampanii gracz ma do wyboru kilkanaście scenariuszy i scenariusz generowany (z menu z CHAOS GATE), w którym można zmienić rodzaj umundurowania, wybrać sprzęt, skalę czasową, wielkość mapy, skalę trudności itp. Jednak najważniejszy jest charakter misji – zasadzka, szturm, konwój, wycofanie walka, pościg.

WYBÓR DRUŻYNY

Najważniejsi są żołnierze. Gracz może dobrać swoją grupę bojową spośród 8 pododdziałów (5–osobowych) oraz grup specjalistów: dowódców, medyków, obserwatorów artyleryjskich, strzelców wyborowych oraz saperów. Każdy z żołnierzy ma swoje własne cechy. Żołnierzy można przemieszczać pomiędzy pododdziałami (dwa są pododdziałami wsparcia).

Uzbrojenie nie jest zbyt zróżnicowane. Dostępne są podstawowe wersje pistoletów, karabinów, pistoletów maszynowych, karabinów snajperskich, karabinów maszynowych, rkm–ów, ckm–ów, moździerzy i wyrzutni przeciwpancernych. Ponadto w magazynie znajdziemy ładunki wybuchowe, granaty obronne i zaczepne, a nawet dymne. Z powyższych najważniejsze są... granaty! To one rządzą na polu walki SL. Żeby było straszniej, komputer używa ich chętnie i... skutecznie. Gracz nie może więc oczekiwać, że będzie miał łatwe życie.

NA POLU WALKI

Rozgrywka, podzielona na tury, polega na przesuwaniu pojedynczych żołnierzy, którzy mają limit punktów akcji, wydawanych na ruch, strzały, rzuty, wymianę sprzętu, otwieranie drzwi itp. Nasi wojacy mogą stać, klęczeć lub leżeć, ale zmiana pozycji kosztuje. Sposób poruszania się zależny jest od sytuacji taktycznej, pokrycia terenu, konieczności osiągnięcia danego celu terenowego. Najszybciej można gdzieś dotrzeć biegnąc, ale jeśli ktoś zostanie trafiony, gdy jest w takim trybie, to kończy zazwyczaj marnie. Marsz jest nieco wolniejszy, ale i tak nie chroni wcale przed kulką. Można się czołgać, ale przez to dłużej jest się wystawionym na ogień wroga. Jedynym wyjściem jest biec, licząc na szczęście, i na koniec – za ostatnie 6 punktów – paść plackiem.

W ogólnym rozgardiaszu wydawania punktów biegania i strzelania nie można zapominać o postaciach specjalnych. Najważniejsi są dowódcy i medycy. Ci pierwsi dodają ducha żołnierzom, wymyślając im od najgorszych (świetne teksty i okrzyki – również po niemiecku). Tak, żołnierze w SL potrafią odmówić wykonywania rozkazów, gdy stwierdzą, że kule zbyt gęsto brzęczą im nad głowami. Medycy ratują życie, co ma znaczenie w kampanii (są trzy stany po trafieniu kulą: rana zmniejszająca wskaźniki; rana eliminująca z walki, ale nie pozbawiająca życia; śmierć). Wspomnienia są warci również strzelcy wyborowi i obserwatorzy artyleryjscy. Tylko ci ostatni mogą wezwać wsparcie artyleryjskie, które pojawia się w kilka etapów po wezwaniu.

CO SZWANKUJE?

Najważniejszą usterką jest zbytnia celność broni. Z dość daleka, poprzez drzewa czy okno, komputer potrafi zastrzelić Ci klęczącego lub leżącego piechura. Zdarza się to za często, by mówić o przypadku. Równie często przeciwnik strzela lub rzuca granatami z miejsca, gdzie my go nie widzimy, mimo że teoretycznie powinniśmy. Jatka bez możliwości odpowiedzi. Ostatnim zauważonym przeze mnie błędem jest niezbyt skuteczność strzałów do przeciwnika stojącego obok – mimo 99% pewności trafienia. Zdaje się, że programiści korzystali ze zbyt płytkich tabel losowych.

Pewne wątpliwości pojawiają się także w przypadku kampanii. Nie jest to jednak tylko przywara tej jednej gry. Po prostu misji w kampanii nie można przegrywać. Kończy się w ten sposób grę, a przecież przy walce zespołu 20–osobowego może się zdarzyć, że wszyscy padną i cel nie zostanie osiągnięty. Nie oznacza to jednak, że ci, co przetrwali, nie mogą z mniejszymi, ale jednak szansami walczyć dalej. Można było zrobić tak jak w CC3, gdzie za każdą misję otrzymuje się punkty, za przegraną ujemne, za wygraną dodatnie. O końcowym efekcie decydowałaby suma punktów.

SQUAD LEADER należy ocenić jako solidną kompilację SOLDIERS AT WAR i CHAOS GATE. Gracze, którzy uwielbiają turowe starcia gromad żołnierzy poruszających się indywidualnie po polu walki, w niezłej oprawie graficznej i dźwiękowej, będą zadowoleni. Wydaje się jednak, że lepiej kupić COMBAT MISSION, grę opowiadającą o tych samych czasach, ale ładniej, ciekawiej i w pięknej oprawie graficznej.

Berger

Hasbro Interactive
www.hasbrointeractive.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

COMBAT MISSION
BEYOND OVERLORD

Tak się dziwnie składa, że gry, które tworzą nową jakość w dziedzinie strategii zwykle pozostają prawie niezauważone, a jeżeli już, to nikt nie rozwija ich pomysłu. Tak było z GETTYSBURGIEM! Sida Meiera, tak pewnie będzie z COMBAT MISSION.

Ta gra ukazała się na rynku amerykańskim bodajże pod koniec wakacji. Dlaczego więc opisujemy ją dziś? Bo w Polsce zapanowała komercjalizacja. CM stworzyła firma, która pewnie nie ma w Polsce przedstawicielstwa, a że gra jest świetna i nowatorska, to oczywiście naszych bonzów nie zainteresuje. Opisujemy ją, bo jest to krok w historii gier ważki, zamykający usta profanom, którzy twierdzą, że tylko turówki mogą sprostać wymaganiom strategów. Dlaczego CM jest świetna, a wręcz genialna? Przecież zawiera błędy. Brak jest kampanii spinającej operacje i bitwy. Brakuje terenu piaszczystego, domów wyższych niż jednopiętrowe itp. Do wielu jednostek można by mieć pretensje o skuteczność czy uzbrojenie. Ale...

POLE WALKI 3D

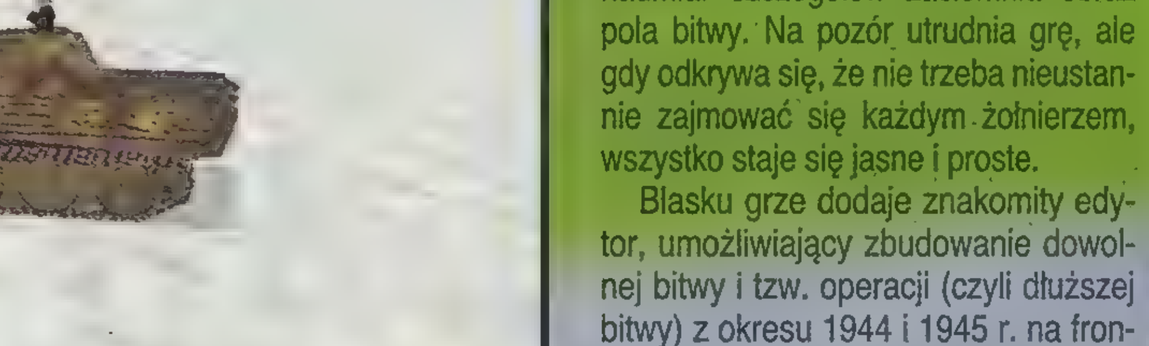
Dzięki prostym teksturom opinającym udatne bryły w CM udało się stworzyć wrażenie trójwymiarowości pola walki. Gracz ma tu pełny wgląd – może oglądać je z góry (jak w CLOSE COMBAT) albo z punktu widzenia pojazdu czy drużyny (stojąc obok na ziemi). Ale to było już w wielu grach i nie oszukujmy się – w wielu wypadkach wychodziło nawet lepiej. Tak, ale tu realności dodaje nie tylko grafika, ale i efekty dźwiękowe, przecinające powietrze serie świetlne oraz znakomite odtworzenie zachowania oddziałów i sprzętu (samodzielność działania i niezła inteligencja). Dopiero wszystkie te elementy stanowią o wielkości tej gry.

PODRYWANI EKSPLOZJAMI

W CM gra się miło. Stojąc obok drużyny pod ostrzałem, ma się wrażenie fizycznej obecności na polu walki. Kamerę podrywa przy wybuchu, słychać okrzyki i rozkazy. Pancerniacy stoją we włazach pojazdów, a pod ostrzałem chowają się do środka (przy czym w ich czołgach nareszcie warczą silniki!). To wszystko piękne, ale ważniejsze jest, że poprzez wygodne sterowanie (mnóstwo opcji widoku gry i rozkazów) łatwo skoordynować działania, co umożliwia... prawdziwe dowodzenie na polu walki.

STEROWANIE

W serii CLOSE COMBAT walki taktyczne i tak w pewnym momencie sprowadzały się do ręcznego sterowania. Wybierało się drużynę piechoty, jakiś czołg posuwał po planszy (nagłe zmiany kierunku ataku nie miały znaczenia). Tu trzeba akcję zaplanować, wybrać punkt uderzenia, podciągnąć rezerwy, przygotować wsparcie, ostrzelać wroga i ruszyć. Gra toczy się w sekwencjach minutowych (rozkazy i wykonanie), co może trochę mylić. Trzeba pamiętać, że jest to prawie czas rzeczywisty i mimo przerw zapewniona jest pełna ciągłość akcji. Gdy więc wydamy rozkaz marszu do odległego punktu, drużyna będzie maszerować bez przerwy przez kilka minutowych sekwencji. Gdy będziemy wyznaczać marszrutę kilka razy, pokonanie tego samego odcinka zajmie więcej czasu.



ROZKAZ! ROZKAZ!

Istotą gry są dowódcy – zapewniają dowodzenie i podtrzymują na duchu. Przekazują oni Twoje rozkazy jednostkom. To musi trwać, czasem nawet 20 sekund. Czyli 1/3 czasu etapu jest tracona, bo miotasz się po planszy, zamiast działać według planu. CM jest trudny, ale nie w warstwie walki (tę oddziały rozgrywają same), ale właśnie pod względem dowodzenia. Ktoś przyzwyczajony do CC3 będzie miał problemy. Jak powiedział Pejotl, w CM trzeba zaplanować i poczekać, by plan się wykonał. Po wydaniu rozkazów zostaje nam już niewiele do roboty. I tu pomocna jest piękna grafika, ta sama, która zwykle przez nadmiar szczegółów zaciemnia obraz pola bitwy. Na pozór utrudnia grę, ale gdy odkrywa się, że nie trzeba nieustannie zajmować się każdym żołnierzem, wszystko staje się jasne i proste.

Blasku grze dodaje znakomity edytor, umożliwiający zbudowanie dowolnej bitwy i tzw. operacji (czyli dłuższej bitwy) z okresu 1944 i 1945 r. na froncie zachodnim (są nawet Polacy – i to mówiący po polsku, a po stronie niemieckiej – stare grzyby z Volksturmu). Trzeba przyznać, że w czas Atomic postanowił zamknąć serię CC. Nie da się ukryć, COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD bije ją na głowę.

Berger

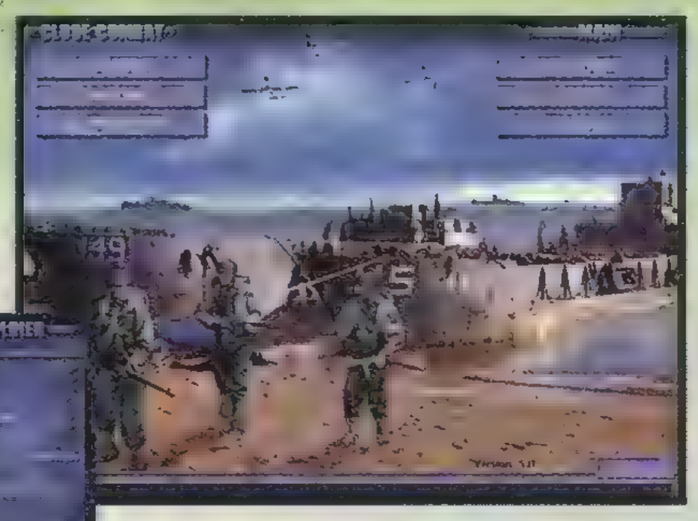
Big Time Software
www.battlefront.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 8,5/10

Seria CC zatoczyła koło. Wyszła z plaż i żywopłotów Normandii i do nich wróciła. Po drodze jednak zgubiono kilka wartościowych rzeczy, kilka błędów pozostało, a seria nie wyszła naprzeciw wyzwaniom jutra, dając się zdystansować np. COMBAT MISSION.

Kolejna część serii CLOSE COMBAT zmieniała podtytuł jak rękawiczki. Najpierw było UTAH BEACH, potem OPERATION OVERLORD , a na końcu grę wydano z podtytułem INVASION NORMANDY. Co dziwniejsze, żaden z tych tytułów nie odpowiada do końca prawdzie. Ani to pełna inwazja na Normandię, ani cała operacja „Overlord", ani też opis walk na plaży Utah. Tak naprawdę jest to gra o wyścigu do portu w Cherbourgu, do którego droga wiodła przez półwysep Cotentin. Waga strategiczna tego portu była olbrzymia – mógł on stać się bramą dla zaopatrzenia alianckiej armii inwazyjnej. Dziwi więc fakt, że grze nadawano tytuły zastępcze, podczas gdy główny motyw ładnie brzmi.



Ale dość o tym. Gra bowiem zawiera niejedną zagadkę. Zagadkowy jest sam dobór tematu. Zamiast umieścić wszystko w scenerii Pacyfiku i starć z armią japońską, o co gorąco prosili gracze, nie tylko powrócono do frontu zachodniego, ale wręcz odgrzebano tematykę z pierwszej części serii. Nie przekonuje hipoteza, że teraz można było to zrobić ładniej, lepiej i z większym rozmachem. Tak naprawdę kluczem może być gonienie w piętkę z pomysłami, a co za tym idzie – chęć wykorzystania przez gości z Atomic Games sukcesu kasowego i głośnego tematu z branży filmowej. Szeregowiec jest być może odpowiedzią, dlaczego wybrano Normandię oraz dlaczego podtytuły były tyleż nieadekwatne, co odnoszące się do filmu.

Tragiczne jest to, że w krótkim czasie zaoferowano graczom nie najlepszy produkt, który szeroką garścią czerpie z pomyłki, jaką był, CC4, a w ogóle nie odnosi się nie tylko do CC3, ale nawet do jej modyfikacji, czyli WEST FRONT. Modyfikacja jest tak dobra, że przewyższa CC5 o klasę.

Jest to jednak efekt rozstania się z Microsoftem i utraty takiego budżetu i takich ram czasowych na zrobienie gry, jakie mógł zapewnić ten gigant.

STARE I STAŁE BŁĘDY

Niestety, Atomic Games w CC4, a także w CC5 zawarł stare błędy z engine'u CC1 i – szczególnie – CC2. Do tej pory nie tylko ich nie poprawił, ale nawet nie potrafi ich dostrzec. Klasyczną wadą jest jeżdżenie tyłem sprzętu pancernego. Także przekroczenie mostu stanowi poważny problem. Nie ma co wspominać o wygibasach i esach – floresach, które wyprawiają czołgi na prostej drodze. Jest gorzej. Podczas używania zgrupowania pancernego można zaobserwować dwa nowe zjawiska. Oto czołgi starają się poruszać najkrótszą drogą – nieważne, że przekraczają w bród rzekę tuż przy moście, ale potrafią zjechać z drogi i walić przez żywopłot ryzykując zerwanie gąsienic!

Drugą, gorszą jeszcze sprawą jest to, że komputer już na starcie wylicza drogę czołgu. Jeżeli więc mamy kolumnę 5 czołgów, stojących jeden za drugim na drodze ograniczonej żywopłotem, to po wydaniu po kolei rozkazu jazdy do przodu, tylne czołgi nigdzie się nie ruszą, bo komputer nie przewidział, że przednie czołgi się posuną i zwolnią dla nich miejsce! Ale co tam. Jak głoszą twórcy – czołgi odgrywają w grze rolę pomocniczą. Ha! Więc dlatego puszczono po testach taki skopany algorytm poruszania się? I to w grze, gdzie na większości plansz teren tzw. „trudny" zajmuje większość obszaru!

Niewarte przy tym wspomnienia są moździerze, strzelające gdzie im Bóg pocisk zaniesie (ale te komputerowe wbijają się jakby bliżej naszych pododdziałów). Tym niemniej moździerze ocaliły surrealistyczną zdolność niszczenia sprzętu pancernego w przypadku trafienia. Wydaje się jednak, że jest to raczej wina sztywnych tabel skuteczności niż błąd programisty. Warto natomiast potwierdzić, że zaspokojono narzekania na wsparcie artyleryjskie i lotnicze spoza planszy (ba, dodano wsparcie artylerii okrętowej!). Rzeczywiście, pociski spadają gęściej i są niesamowicie skuteczne (ale też jakby celniej w wypadku komputera), a samolot potrafi nawet przelecieć nad czołgiem i zabić kilku towarzyszących mu piechurów (oczywiście, czołg żyje dalej).

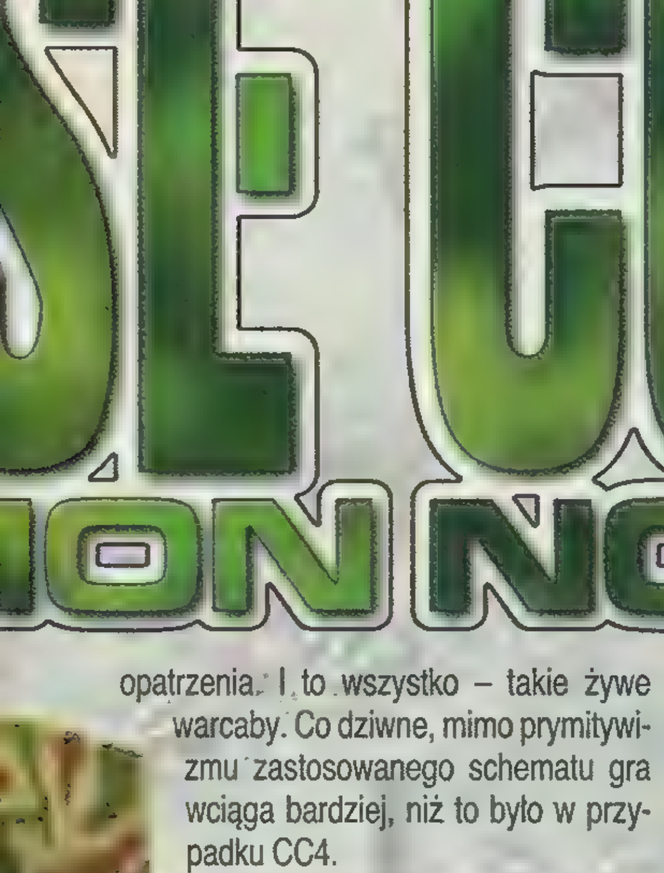
KAMPANIA ZAMIAST BITWY

CC5, zapowiadane jako ostatnia gra z serii (naprawdę szkoda, bo się mimo wszystko seria rozwija – o czym niżej), nawiązuje do założeń opracowanych

COMBAT MISSION: BEYOND NORMANDY

w CC4. Podstawą gry nie są już bitewki, połączone w enigmatyczne operacje i kampanie. Teraz najistotniejsza jest kampania, a bitwy mają służyć całości działań, a nie być tylko sztuką dla sztuki. To znacznie podnosi ich sens i powoduje, że czasami nie opłaca się walczyć do upadłego.

Inna sprawa, jak ta kampania wygląda. Półwysep Cotentin podzielony został na obszarki połączone ze sobą liniami. Na jednym obszarze może przebywać tylko jedna jednostka. Gracz przesuwa swoje oddziały na obszary zajmowane przez wroga, by go rozegrać i uzyskać kontrolę nad obszarem. W kolejnych etapach kampanii na mapie pokazują się sztywno określone rezerwy, pomagające zatkać obronę lub wzmocnić atak. Poza tym gracz w kampanii musi pamiętać, by oddziały miały połączenie ze źródłami zaopatrzenia. I to wszystko – takie żywe warcaby. Co dziwne, mimo prymitywizmu zastosowanego schematu gra wciąga bardziej, niż to było w przypadku CC4.



Gracz ma do dyspozycji możliwość rozegrania jednego ze scenariuszy, obejmującego wybraną bitewkę na jednym z obszarków mapy; operację obejmującą większy wycinek mapy z określonym celem do zrealizowania lub też jedną z czterech kampanii, w tym kampanię obejmującą całą planszę i większość jednostek (bodajże bez dwóch pancernych grup bojowych SS). Oczywiście nie zapomniano i o opcjach multiplayerowych, w których gracz może grać przez modem, szeregowo lub po sieci. Jak jednak podaje serwis GamesDomain, i tak największym zainteresowaniem graczy cieszy się serwer CC3.

By jednak gra się nie nudziła zbyt szybko, dodano edytor, umożliwiający tworzenie własnych operacji i kampanii. Nie wspomniałem o bitwach, ponieważ nie ma tu możliwości edytowania pojedynczej bitwy, tak jak to było w CC3. Stąd też narzekania niektórych internautów są bezpodstawne. Edytor idealnie pasuje do stylu i koncepcji CC5. A podstawą jest tu kampania, a nie pojedyncze starcie. Szkoda tylko, że w ramach edytora nie dano możliwości wyboru różnorakich oddziałów, a nie tylko tych, które występują w grze. Opcja pancernego kontrataku Niemców aż się prosi. Tym niemniej możemy różnicować wsparcie dla każdej ze stron, poziom zaopatrzenia, a także wskazywać ustawienia początkowe i napływ kolejnych rezerw. Do gracza należy także wybór źródeł zaopatrzenia oraz stan posiadania poszczególnych obszarków.

DROGA KU DOBREMU

Nowością, i to naprawdę niezłą, jest w CC5 to, że każda grupa bojowa składa się teraz z pewnej liczby pododdziałów, z których na potrzeby bitwy można dowolnie zakomponować 15–pododdziałową jednostkę. Oczywiście, w miarę toczących się walk liczba dostępnych w grupie pododdziałów wykrusza się, ale raz na jedną kampanię każda grupa może uzupełnić straty (chociaż grając Niemcami nie dostrzegłem tej możliwości). I to jest największy atut CC5. Dzięki temu prostemu zabiegowi, uśredniającemu dostępne pododdziały w ramach grupy bojowej (historycznie dostępne jednostki w ramach grupy bojowej np. pułku piechoty), uzyskano nie tylko większy realizm w porównaniu np. z CC3, ale także umożliwiono graczowi planowanie odpowiedniego składu w przypadku ataku, a innego w przypadku obrony. Postęp, w stosunku do CC4, znakomity!

Grupy bojowe piechoty w większości składają się z typowych elementów – grenadierów, saperów, jakichś dział, dział szturmowych, moździerzy, kaemów. W przypadku jednostek zmotoryzowanych, rozpoznawczych i amerykańskich piechurów występuje już pewna ilość sprzętu ciężkiego. Kwintesencją mocy są jednak niemieckie oddziały pancerne, dysponujące PzIV i, niekiedy – panterami. Taki skład idealnie pasuje do wykonywanych zadań, gdyż teren sprowadza czołgi i sprzęt ciężki do roli pomocniczej, cały ciężar walki przerzucając na plecy piechura (co jest zresztą zgodne z historycznymi relacjami).

Jednak pomocnicza rola wojsk pancernych nie powoduje, że gra jest mniej dynamiczna. Walka różnorodnych komponentów piechoty w trudnym terenie bywa bardziej emocjonująca niż proste, kilkusekundowe starcie metalowych kolosów (skądinąd zbyt nachalnie przechylono szalę na korzyść amerykańskiego sprzętu, który w rzeczywistości był wszak bardzo słabiutki). Kolejnym czynnikiem zabijającym nudę jest różnorodność terenu. Walki toczą się bowiem na plażach, w terenie podmokłym, pośród żywopłotów, w miastach i wśród fortyfikacji.

WRAŻENIA RÓŻNE

CC5, mimo starych błędów systemu z CC2 i CC4, wkroczyło na dobrą drogę. Kampania stała się sensowniejsza po dodaniu nadmiarowych składów grup bojowych, na tyle zróżnicowanych, że umożliwiających elastyczne reagowanie na sytuację w miarę rzeczywistych możliwości jednostki. Owszem, przy słabej grze komputera, bardzo sztywnym umieszczaniu obszaru wyjściowego przy ataku – rozgrywka potrafi się zatrzymać na jednym spornym obszarze. A za czwartym razem widok tych samych domów, żywopłotów i ruin nie jest czymś podniecającym.

Tym niemniej można odnotować postęp i tym bardziej zasmuca wieść, że seria nie będzie kontynuowana. Cóż. Teraz standardy wyznacza COMBAT MISSION, gdzie z widoku z lotu ptaka możemy płynnie przenieść się do 3D, i to z punktu widzenia dowolnego żołnierza. Wydaje się jednak, że seria CC miała coś więcej do zaoferowania i że właśnie w CC5 to coś zaczęło się odradzać. I bynajmniej nie mam tu na myśli świetnej grafiki (te tumany dymu, osnuwające czołgi po wystrzale, te wybuchy artyleryjskie – miód) i doskonałej oprawy dźwiękowej (fantastyczne gadki niemieckie). Może jednak będzie tak jak z ostatnim koncertem Barbry Streisand i niedługo spotkamy się na którejś z wysp Pacyfiku.

Berger

Atomic Games
www.atomic.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

Jeśli cofniemy się pamięcią do roku 1993, przypomnimy sobie, jak ubogi pod względem graficznym był kiedyś rynek gier komputerowych. Wtedy wszystko obsadzane było w dwuwymiarowych środowiskach, dlatego tak wielkim zaskoczeniem było pojawienie się pierwszej gry pseudo-3D. MYST był innowacyjny pod każdym względem, był powiewem świeżego powietrza na zatęchłym rynku gier przygodowych, którym twardą ręką rządziła Sierra. Produkt ten wyróżniał się tym, że był po prostu interaktywnym filmem, składającym się z szeregu animacji w Quick Time – dawał możliwość obracania się w miejscu oraz spoglądania w górę i w dół. Został wydany na nośniku, który wtedy zdawał się nie mieć perspektyw – na... CD-ROM-ie. Prasa zachodnia jednoznacznie okrzyknęła MYSTA rewelacją i wystawiła same wysokie noty. Jego twórcy wkrótce rozpoczęli pracę nad kolejnymi częściami swojej sagi – RIVENEM, D'NI, MYSTEM 2 itd. Później słuch o nich zaginął i od dłuższego czasu nie było ani śladu informacji, jakoby firma Cyan jeszcze istniała. Dlatego wielkim zaskoczeniem dla fanów przygodówek była wieść, że nadal

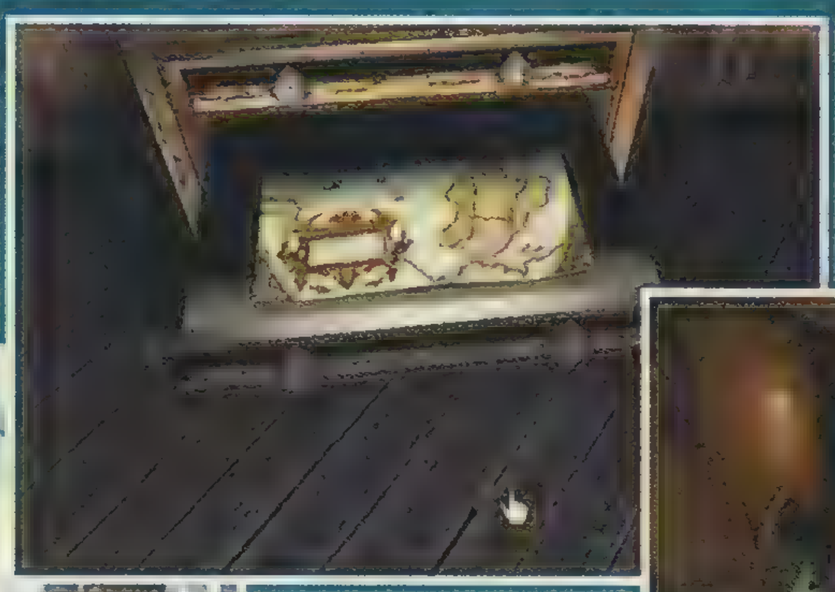
MYST jedynie w nowej oprawie audiowizualnej, czy też może nieco ją ulepszyć. W końcu zdecydowali się lekko zmodyfikować zarówno engine, jak i niektóre elementy fabularno-logistyczne. RealMYST tylko prawdziwym miłośnikom pierwszej części wyda się inny. Nikt, kto nie był pasjonatem „jedynki", nie zauważy tych kosmetycznych zmian.

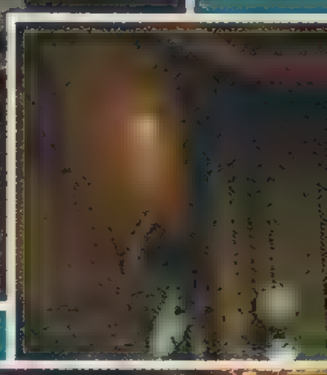
KWINTESENCJA PRZYGODY

Fabuła gry jest fascynująca. Wszystko zaczęło się od Atrusa, twórcy fantastycznej, baśniowej krainy MYST, który pisząc o niej książkę, w jakiś mistyczny sposób dokonał połączenia się świata realnego z fikcyjnym. Doprowadziło to do wielu tragicznych w skutkach wydarzeń. Ale o nich później. Bohaterami tej gry są synowie Atrusa – Sirrus i Achenar, to w nich przyjdzie się nam wcielić w odpowiednich momentach gry. Kiedy rozpoczynamy naszą przygodę, niewiele wiemy o tym, co właściwie zaszło. Odnajdujemy księgę Atrusa, ale ta w pewnym momencie się urywa. Naszym zadaniem jest więc odkrycie prawdy o krainie MYST oraz odnalezienie jej twórcy. Niestety, jak to zwykle bywa w przygodówkach, nie będzie to łatwe.

Wydaje Ci się, Drogi Czytelniku, że z łatwością uporasz się z przeszkodami, które twórcy postawili Ci na drodze do ukończenia gry? RealMYST to kwintesencja zagadek logistycznych, są one elementarną częścią. W przeciwieństwie do innych produkcji Cryo nie znajdziesz tutaj inwentarza czy osób, z którymi mógłbyś porozmawiać, nie doczekasz się śmierci głównego bohatera ani nie ujrzysz multimedialnej encyklopedii, która szczegółowo opisywałaby świat gry. Za to będziesz miał gigantyczną liczbę zagadek, sukcesywne ich rozwiązywanie pozwoli Ci przedostać się do następnych lokacji. RealMYST czerpie ze swego pierwowzoru wszystko to, co najlepsze – z zagadkami na czele. Trzeba przyznać, że autorzy sporo się napracowali nad opracowaniem tych wszystkich wymyślnych zależności między trudnościami, jakie będziemy musieli pokonać. Niestety, nie ma róży bez kolców i tak samo jest w tym przypadku. Wadą pierwszego pierwszej części tej gry, i zaletą jednocześnie, był kosmicznie wysoki intelektualny poziom zagadek, jakie gracz musiał tam rozwiązywać. Mówiło się, że wielu kupiło tę grę, jednak tylko niewielu ukończyło ją bez niczyjej pomocy. Na szczęście producenci opracowali szczegółowy poradnik, jak należy radzić sobie z trudnościami, tak więc w jakiś czas później MYST ponownie stał się megahitem. Z tą produkcją jest analogicznie. Niektóre mniej oczywiste do rozwiązania zagadki zostały zmienione, a niektóre całkowicie zastąpione innymi, prostszymi. Niestety, nadal bez szczegółowej instrukcji ciężko będzie ukończyć tę produkcję nawet niejednemu

Wszystko ma jakiegoś swego prekursora. W przypadku gatunku 3D adventure jest nim MYST - gra, która ukazała się w 1993 roku i już wtedy była przełomowa pod każdym względem. To właśnie MYST jest protoplastą dzisiejszych gier firmy Cryo.





funkcjonuje i na dodatek pracuje nad dwiema grami.

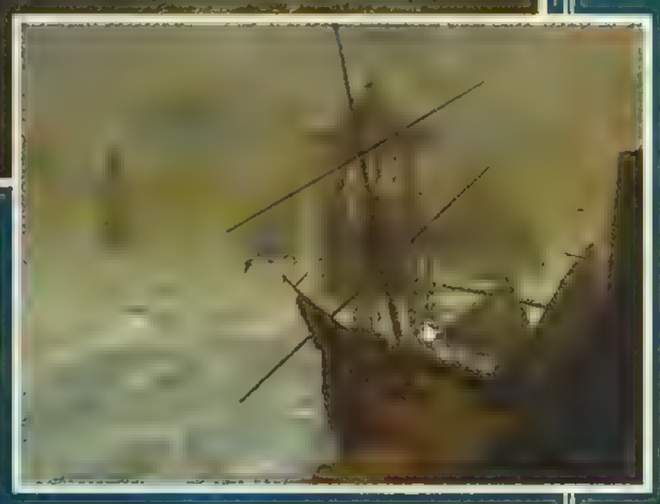
REMAKE

Pierwszym z tych tytułów jest trzecia część gry MYST – o podtytule EXILE. Niestety, jeszcze trochę będziemy musieli na nią poczekać. Drugim zaś jest remake pierwszej części sagi braci Miller. Podobno wreszcie zostanie ona wydana w takiej formie, o jakiej jej twórcy marzyli w roku 1993, a jakiej nie mogli zrealizować ze względów technicznych. Wtedy wszystko musiało być wykonane w grafice VGA, w której widoczne były piksele. Sam fakt, że gracz mógł rozróżnić animację przejścia z jednego obszaru na drugi, sprawiał, że twórcy do końca nie byli zadowoleni ze swojego dzieła. Dopiero teraz, kiedy w powszechnym użyciu są akceleratory grafiki, bracia Miller zdecydowali się na remake. Długo jednak zastanawiali się, czy wydać grę pt.

REAL MYST

specjaliście od tego typu gier.

RealMYST wyróżnia się na tle innych tego typu produkcji. Przede wszystkim nie możemy tu nastawiać się na dynamikę. Przygodówki można podzielić na te bardziej dynamiczne oraz na te monotonne. Niestety, ta gra należy do tego drugiego typu. Naszym zadaniem jest eksploracja obszarów, dokładna obserwacja każdej lokacji oraz używanie każdego możliwego obiektu. Każde wysunięcie szuflady, każde użycie czegokolwiek może posunąć nas o krok do celu. Tej gry nie można postrzegać z perspektywy fabuły, trzeba skupić się na chwili obecnej, na aktualnej zagadce, gdyż dopiero wtedy uda się odnaleźć sposób na jej rozwiązanie. Oczywiście niejednokrotnie trzeba będzie wracać do tych samych pomieszczeń, aby odnotować jakąś drobną zmianę lub dostrzec uaktywnione akurat przejście. RealMYST nawiązuje do zapomnianego już przez graczy typu rozgrywki, w którym nie można było grać samemu. MYST był praktycznie nie do ukończenia samodzielnie, zmuszał bowiem do analizowania i zapamiętywania wielu szczegółów w wielu lokacjach. Dlatego właśnie jego twórcy zalecali zabawę w co najmniej dwie osoby, gdyż jak wiadomo, wówczas łatwiej jest znaleźć rozwiązanie danego problemu. Tak samo jest w przypadku gry RealMYST – zalecana jest zabawa w kilka osób.



ZALETY REMAKE'U

Zaletą nowych wersji gier jest zwykle zupełnie nowa oprawa graficzna. Nowy MYST wykorzystuje akceleratory grafiki, dzięki czemu nabiera realizmu. Wszystko, poczynając od zmieniających się warunków pogodowych, przez falującą powierzchnię wody, a na żywych organizmach kończąc, zostało wykonane z dbałością o najmniejszy szczegół, starannie wyrenderowane. Jakość lokacji i animacji jest równie dobra. Dzięki temu nie jesteśmy w stanie odróżnić pod względem jakości, czy właśnie oglądamy render, czy animację. Wykorzystane w grze obiekty i scenerie są w większości przypadków identyczne z tymi z pierwszej części. Z tym, że teraz wyglądają stokroć ładniej i realistyczniej. Podobnie z efektami dźwiękowymi. RealMYST jest prawie tak samo doskonały pod względem dźwiękowym, jak i wizualnym. Fale, które uderzające tu o skały i okręt, sprawiają, iż odnosi się wrażenie, jakby naprawdę znajdowało się nad wodą. Przedziwne odgłosy tajemniczych machin, znajdujących się wewnątrz wysp krainy MYST, również wydają z siebie niepokojące dźwięki. Pod względem audiowizualnym otrzymaliśmy produkt bardzo wysokiej jakości i jestem przekonany, że miłośnicy serii będą nim oczarowani!

ZAGWOZDKA MYSTA

Czy to wystarczy, aby okrzyknąć grę RealMYST równie przełomowym produktem, co jej pierwowzór? Oczywiście, że nie! Mimo tego, że jest o wiele bardziej wartościowy merytorycznie od przodujących dzisiaj gier z gatunku 3D adventure, to z całą pewnością nie wszyscy gracze będą potrafili go zrozumieć. RealMYST jest ukłonem skierowanym ku starym wyjadaczom tego gatunku, a przede wszystkim ku tym, którzy są miłośnikami tej właśnie serii. Dzisiejszy pseudospecjalista od trójwymiarowych gier przygodowych nie zrozumie piękna drzemiącego w grze RealMYST. To arcydzieło wśród przygodówek będą potrafili docenić jedynie ci, którzy w 1993 roku spędzali długie godziny, zastanawiając się, dlaczego przejście do następnej lokacji jeszcze się nie otworzyło. Co się przeoczyło? Gdzie popełniło się błąd? Jeśli należysz do starej gwardii i dzisiejsze niedopracowane, przygodowe, multimedialne przewodniki kulturowe po starożytnych cywilizacjach Cię nie bawią, to RealMYST jest produkcją w sam raz dla Ciebie. Nie tylko zmusi Cię do myślenia, ale również zatopi w swoim niepowtarzalnym pięknie.

Nefliqus

Cyan
www.realmyst.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 8,5/10

Cz. 1

W recenzji radziłem już, by na bohatera wybrać silną postać, najlepiej paladyna lub wojownika. Powód jest bardzo prosty: potrzebujesz postaci zadającej mocne i celne ciosy, mającej dużo punktów życia i mogącej nosić najlepsze pancerze. Walki będą dużo łatwiejsze, jeśli Twój bohater nie będzie musiał chować się za czyimiś plecami, a będzie pierwszoplanową postacią. Dość łatwo też wojownika i paladyna doprowadzić do niskiego poziomu AC. Jeśli chodzi o NPC–ów, to na początku w BG2 naprawdę mocną postacią (niskie THACO, dużo punktów życia) jest tylko krasnolud Korgan (może jeszcze Minsc), a to jednak trochę za mało. Ja swojego bohatera wyszkoliłem w używaniu dwóch rodzajów broni na raz i wydaje mi się, że daje to naprawdę dobre efekty. Ważne też jest, aby postać posługiwała się bronią, która ma duży wskaźnik szybkości (Speed Factor). Ciężki oręż, taki jak dwuręczne miecze, zadaje większe obrażenia, ale za to postać nie może nimi wywijać tak jak kataną czy zwykłym mieczem.

W czasie walk w BG2 najbardziej niebezpieczni są przeciwnicy potrafiący rzucać czary. I to nawet nie raniące zaklęcia ofensywne, ale „złośliwe" zaklęcia typu Hold, Confusion czy Domination. Ja wykorzystywałem stary sposób z pierwszej części i często swą taktykę opierałem na przywoływaniu istot takich jak szkielety czy dzikie zwierzęta. Minus jest tylko jeden: przywołana istota nie jest w stanie badać lokacji i musi iść z nią koniecznie jeden z bohaterów, gdyż inaczej teren się po prostu nie odkrywa. Ale jeśli się weźmie pod uwagę zalety tego rozwiązania, to nie jest to tak duże nieszczęście. Przywołane istoty przydają się nie dlatego, że są tak strasznie silne (choć takich, na przykład, pięć szkieletów potrafi narobić niezłego bigosu), ale dlatego, że angażują uwagę wroga oraz pozwalają poznać jego siłę. Poza tym Twoi stojący z tyłu czarodzieje mają czas, aby bez pośpiechu ciskać we wroga zaklęciami. Pamiętaj też o tym, że każdy mag musi mieć trochę czasu na wypowiedzenie zaklęcia. Jeśli mu w tym przeszkodzisz (strzała, czar, cios), to biedak musi zaczynać całą inkatację od nowa. Warto też zauważyć, że czarodzieje zwykle nie mają problemów z zapisywaniem pergaminów w swej księdze czarów. Ale słowo „zwykle" jest tu jak najbardziej na miejscu, gdyż czasami magowi zdarza się popełnić błąd i pergamin z czarem ginie bezpowrotnie. Uważaj również, kiedy rzucasz zaklęcia, które mają spory obszar rażenia. Taki Fireball czy Kill Cloud nie będzie wybierać pomiędzy wrogiem i przyjacielem i porani równo wszystkich tych, którzy znajdą się w obszarze jego działania. Dlatego są to zaklęcia, których nie wolno używać w bitewnym zamieszaniu, ale warto zacząć od nich atak – wtedy, kiedy przyjaciele są jeszcze w pewnej odległości od wroga.

Zwróć też uwagę na ustawienie jak najbardziej Ci odpowiadających opcji. Zwłaszcza warto zmienić tę dotyczącą wypoczynku drużyny. Niech bohaterowie odpoczywają aż do momentu wyleczenia wszystkich ran, a nie tylko przez osiem godzin.

PODZIEMIA POZIOM PIERWSZY

Kiedy z pomocą Imoen wydostaniesz się już z klatki **(1)**, czas uwolnić pozostałych towarzyszy. Mincs, jeśli z nim porozmawiasz, sam wyłamie pręty, a klucz do klatki Jaheiry znajdziesz w małym pomieszczeniu na północy **(2)**. W tym samym miejscu jest też mnóstwo broni i pancerzy, którymi to przedmiotami możesz obdzielić swą drużynę. Za obrazem na ścianie (uwaga! pułapka) znajdują się lecznicze mikstury. Kiedy już wyekwipujesz drużynę, idź korytarzem do pomieszczenia, gdzie ciągle pojawiają się Lightning Mephits **(3)**. Aby przestały się pojawiać, pociągnij dźwignię, znajdującą się na ścianie z prawej strony. Teraz trafisz do dziwnego pomieszczenia, pełnego kryształów **(4)**. Pojawi się w nim Geniusz – zgódź się rozwiązać jego zagadkę. Odpowiedź brzmi: „push the button". Kiedy to wypowiesz, pojawi się Ogre Mage – z nim walka jest o wiele przyjemniejsza niż z bezwartościowymi gibberlingami, które pojawią się w innym wypadku. Idź korytarzem dalej na północ i skręć w prawo do pokoju, gdzie przebywa golem **(5)**. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się, że aby zaczął funkcjonować, potrzebny jest mu specjalny aktywator. Dalej na północy znajdziesz pokój z dwoma golemami **(6)**, które możesz zabić, a jeszcze dalej jest komnata, w której przebywa dziwna istota o imieniu Rielev **(7)**. Jeśli wyłączysz jej inkubator, dostaniesz punkty doświadczenia. Zabierz aktywator oraz Energy Cells. Dzięki aktywatorowi uruchomisz golema, który pójdzie otworzyć pozamykane dotąd drzwi. W dużej komnacie, pełnej inkubatorów **(8)**, możesz dzięki użyciu Energy Cells posłuchać, co mówią ofiary maga Irenicusa. Idąc dalej korytarzami, dojdziesz do biblioteki **(9)**. Niestety, książki, które są na półkach, to tylko i wyłącznie historyczne opowieści. Możesz je przeczytać, ale zabieranie ich mija się z celem. Idąc dalej na północ, zmierzysz się z kilkoma krasnoludami **(10)** – obszukaj ich ciała i zabierz koniecznie Acorns. Zobaczysz zamknięte drzwi **(15)**, ale klucz do nich znajdziesz później. W następnej małej salce **(11)** znajduje się Cambion, otoczony polem ochronnym. Przesuń dwa razy wajchę, a wtedy pole zniknie i będziesz mógł zabić paskudę.

W samym środku podziemi znajduje się sala **(12)**, w której musisz walczyć z Otyughem. Dokładnie przeszukaj całe to pomieszczenie. Idąc dalej, natkniesz się na uwięzione przez Irenicusa driady **(13)**. Porozmawiaj z nimi i wejdź do sypialni czarodzieja **(14)**. Jako że są tu pułapki, każ Imoen najpierw je powykrywać, a potem je zdeaktywować. Najważniejszą rzeczą, którą trzeba stąd wziąć, jest Air Statue.

Wróć do miejsca, gdzie biłeś się z krasnoludami **(10)** i gdzie były za-

mknięte drzwi **(15)** – przejdź przez nie do niewielkiej lokacji, gdzie czekają Cię walki z mephitami oraz znajduje się Geniusz. Jeśli potrzesz lampę i porozmawiasz z nim, to dowiesz się, że w zamian za przyniesienie mu butelki, otrzymasz miecz. Butelkę dostaniesz od driad. Teraz skieruj się na północno–wschodni kraniec podziemi. Tam znajduje się przejście na drugi poziom **(16)**. Wychodząc z tego poziomu powinieneś mieć dwa Wand Key, będą później potrzebne.

PODZIEMIA POZIOM DRUGI

Od razu spotkasz złodzieja Yoshimo, mistrza we władaniu kataną, który zechce przyłączyć się do Twej grupy **(1)**. Z uwagi na fakt, że pod koniec tego etapu stracisz Imoen, lepiej skorzystać z jego usług. Znajdziesz tu również następny Wand Key. Kolejna komnata **(2)** stanowi pewien problem. Jest tu mnóstwo mephitów różnego rodzaju i to stale się odradzających. Aby poradzić sobie z nimi, musisz zniszczyć ich wylęgarnię. Jeśli wbiegniesz szybko do środka całą grupą i zaczniesz szybko rozbijać wylęgarnię, nie przejmując się samymi potworami, to powinieneś dać sobie radę bez trudu.

Dalej rozpocznie się rozmowa z Jaheirą **(3)**, która pozna prawdę o śmierci Khalida. Jeśli chcesz, aby została w grupie (a na razie jeszcze się przyda), to uważaj na to, co mówisz, by w niczym jej nie urazić.

Długi korytarz – po drodze jest pułapka **(4)** – prowadzi do sali, gdzie potrzebnych będzie sześć Wand Key, które zebrałeś **(5)**. Cała sztuka rozbrajania pułapek polega na tym, by iść przy lewej ścianie (prowadząc tę postać, która ma Wand Key) i klikać kolejne posągi. Pułapki sukcesywnie będą rozbrajane, a Ty dostaniesz sześć magicznych różdżek. W tej sali czeka Cię jeszcze walka, ale lepiej stoczyć ją po rozbrojeniu pułapek, żeby nie poranić członków drużyny. Od sali z pułapkami odchodzą cztery korytarze: jeden na północ i trzy na południe. W tym na północy **(6)** jest czarodziej zwany Ulvaryl. W południowych pokojach czekają Cię bitwy oraz uwolnienie kogoś o imieniu Frennedan **(8)**. Klucz do jego celi znajdziesz w skrzyni. Facet chwilę będzie się snuł za drużyną, po czym nie wiadomo dlaczego, zamieni się w nieumarłego i zaatakuje wszystkich, ale zabicie go nie stanowi problemu. Z komnaty położonej najbardziej na południe **(9)** prowadzi korytarz do wyjścia z podziemi **(10)**.

MIASTO WAUKEEN'S PROMENADE

Tu czeka Cię przykra niespodzianka **(1)**. Imoen ma mały konflikt z Irenicusem i za nielegalne używanie magii zostaje zabrana przez magów z miejskiej gildii. Jeśli więc przedtem uczyłeś ją czarów ze znalezionych pergaminów, to nie był to najlepszy pomysł. Na Waukeen's Promenade są trzy ważne miejsca:

BALDUR'S GATE 2
SHADOWS OF AMN

1. Adventurer's Mart **(4)** to doskonale wyposażony sklep, ale ceny tam obowiązujące przyprawią Cię o ból głowy. Jeśli korzystasz z edytora (ej, nie psuj sobie zabawy!), to możesz zaopatrzyć swą grupę w przeróżne cudeńka. Jeśli nie, to przynajmniej sobie popatrzysz i będziesz już wiedział, że warto zarabiać pieniądze.

2. The Den of Seven Vales **(5)** – tutaj wejdź na piętro i zagadaj do podróżnych, którzy stoją w jednym z pokoi (są tam krasnolud, mag i jego chowaniec oraz jeszcze dwóch gości). Jak będziesz niegrzeczny, to od razu zacznie się bijatyka, z której niekoniecznie wyjdziesz cało. A jak najlepiej przygotować się do walki? No cóż, trzeba wykorzystać nikły realizm gry. Najpierw przywołaj ilu tylko możesz sojuszników (kościotrupy i zwierzaki) i ustaw ich przede wszystkim tak, by otoczyły maga. Niepozwolenie mu na rzucenie czaru jest tu kluczowe dla powodzenia bitwy. Warto również jak najszybciej wykończyć magowego chowańca. Potem ustaw członków swojej drużyny, tak by najsilniejsza osoba atakowała krasnoluda. No i wydaj rozkaz rozpoczęcia walki. Odniesienie zwycięstwa nie będzie wcale takie proste. Za pierwszym razem udało mi się pokonać wrogów bez strat własnych, ale uciekł mi jeden z napastników. Ponieważ nie wiedziałem, czy nie ma jakiś cennych przedmiotów, więc wszedłem w „load" i, niestety, trzy razy pod rząd wrogowie zabijali mi jednego z bohaterów. Wreszcie za czwartym razem udało mi się wygrać. Nie zapomnij przeszukać ciał zabitych, a to, co znajdziesz przy krasnoludzie,... hmmm... miooodzio!

3. Cyrk **(3)** – tu rozgrywa się główna misja Waukeen's Promenade. Najpierw porozmawiaj z chłopcem stojącym przed cyrkowym namiotem, a potem wejdź do środka. Odpowiedź na pytanie Geniusza brzmi: „The prince is 30 and the princess is 40". Wszyscy w cyrku zostali zaklęci przez złego iluzjonistę. Są tu dwie ważne dla Ciebie postacie: ogr, który w rzeczywistości jest dziewczyną o imieniu Aerie, i pająk, w którego zamieniona jest matka chłopca. Aby odczarować Aerie, musisz przynieść jej Ogre's Sword. Warto dziewczynę włączyć do grupy. Ja uznałem, że jest bardziej wartościowa niż Jaheira. Co zabawne, zakocha się

w niej Minsc, który właśnie w niej znajdzie zastępczynię znanej z części pierwszej Dynaheir i uczyni ją swoją wiedźmą. W cyrku w ogóle nie walcz, bo zabicie niektórych ze stworów wymaga użycia magicznej broni, a poza tym jest tu naprawdę dużo przeciwników. Jak najszybciej zmierzaj do komnaty tego, który jest odpowiedzialny za całe zło, jakie się wydarzyło i jak najszybciej go zabij. Na koniec powiedz chłopcu o matce i porozmawiaj ze strażnikami, żeby uzyskać jeden punkt reputacji.

MIASTO SLUMSY

Tu spotkasz człowieka **(1)** z głęboko zakonspirowanej gildii złodziei, który zaoferuje Ci pomoc w uwolnieniu Imoen. Jedyny problem tkwi w tym, że musisz mieć 20 tysięcy sztuk złota, co na tym etapie jest zupełnie nierealne. Ale nic się nie martw: facet będzie na Ciebie cierpliwie czekał, aż dostarczysz żądaną sumę. Najciekawszym miejscem w slumsach jest Copper Coronet **(2)** – karczma, w której podejmiesz decyzje ważne dla dalszego przebiegu gry. Znajdziesz tu również świątynię **(3)** oraz Planar Sphere **(5)** i czarny rynek, działający tylko nocą **(6)**. Na mapie możesz zobaczyć też miejsce oznaczone liczbą 4, ale nie jest ono dostępne od tej strony. Wyjdziesz tymi drzwiami, kiedy zakończysz misję uwolnienia niewolników.

COPPER CORONET

Przede wszystkim polecam zwerbować krasnoluda o imieniu Korgan **(1)** oraz magiczkę (dual class thief–mage) Nalię **(4)**. W karczmie znajdziesz również kapłana–wojownika o imieniu Anomen **(3)**, ale facet jakoś nie przypadł mi do gustu. Możesz zwerbować go tylko po to, aby zabrać mu jego niezłą tarczę, po czym kazać mu odejść. Anomen ma tylko 12 punktów mądrości, co jak na kapłana jest po prostu tragiczne, poza tym wystarczy Ci kapłanka–magiczka Aerie. Po wizycie w Copper Coronet moja grupa wyglądała następująco: Leahandria – paladyn (główny bohater), Mincs – ranger, Yoshimo – bounty hunter, Aerie – mage/priest, Korgan – berserker i Nalia – thief/mage dual–class. Oczywiście przy zręcznym prowadzeniu większości walk możesz spokojnie ograniczyć grupę do czterech osób i w ten sposób zdobywać więcej punktów doświadczenia, no ale kto będzie nosił te wszystkie cenne przedmioty, jakie znajdziesz po drodze?

W Copper Coronet porozmawiaj też z facetem, który jest strasznie zaczepny, i wyzwij go na pojedynek. Zostaniesz przeniesiony na pobliską arenę, gdzie zmierzycie się sam na sam. Gość jest słabiutki i mojego bohatera nawet nie zadrasnął, a za zabicie go zdobywa się trochę punktów doświadczenia. Obok stoi też człowiek organizujący walki psów, ale są one rozstrzygane losowo i wygrać można grosze, tak więc gra jest niewarta świeczki.

Następnie idź i porozmawiaj z Lethinanem **(5)**, który stoi niedaleko baru. Poprowadź rozmowę tak, aby zaproponował Ci dodatkowe atrakcje. Wtedy wejdź na schody po prawej stronie – strażnik przepuści Cię do środka **(10)**. Stoją tam trzy osoby: zakochana parka i burdelmama, ale Ciebie interesuje boczne wejście (choć burdelmama może zapewnić atrakcje podobne do tych, których można było zaznać w FALLOUCIE 2). Jeśli znajdziesz się w bocznym korytarzu, to prędzej czy później czeka Cię konfrontacja ze strażnikami. Okazuje się bowiem, że wszedłeś na teren, na którym toczą się nielegalne walki gladiatorskie i są przetrzymywani porywani z ulic niewolnicy (zresztą władze Amn o wszystkim wiedzą, tylko nie chcą się do tego mieszać). Jak uporasz się ze strażnikami, to spróbuj otworzyć drzwi do celi **(7)**. Zza nich odezwie się mężczyzna o imieniu Hendak, który poprosi o uwolnienie wszystkich niewolników. Aby tego dokonać, musisz pokonać beastmastera, który ma klucze do wszystkich cel. Beastmaster stoi na końcu południowego korytarza **(9)** i wyśle na Ciebie swoje zwierzaczki: panterę, pumę, niedźwiedzie itp. Kiedy już się z nim uporasz, zabierz klucz i wróć z nim do Hendaka. Przedtem możesz jeszcze zabić skaczącego na arenie **(8)** wilka i wziąć jego futro. Hendak pragnie zemścić się na Lethinanie i pójdzie prosto do Copper Coronet, aby go zabić. Niestety, poszedłem za nim i walka ze strażnikami była oczywista, ale któryś z moich bohaterów musiał przypadkowo trafić jakiegoś niewinnego bywalca gospody (prawie wszystkie będące w Copper Coronet postacie zostają zaznaczone na czerwono w momencie, kiedy tam wchodzisz, czyli są wrogie). W rezultacie reputacja drużyny spadła mi do 8 punktów, ale zauważyłem to dużo później, więc nie było jak się cofnąć.

I tak dobrze, że nie straciłem paladyńskich uprawnień.

Uwolnienie Hendaka to dopiero pierwszy etap ratowania niewolników. Dowiesz się od niego, że łowcy uwięzili gdzieś dzieci i trzeba dotrzeć do tego sekretnego miejsca **(6)**, aby je uratować.

PODZIEMIA Z COPPER CORONET DO SLAVER STOCKADE

Tajne przejście do podziemi prowadzi z korytarza na północ od areny. Na dole czeka Cię kilka bitew. Po pierwsze z Otyughem i galaretniakami, po drugie z bandami hobgoblinów.

Jeśli chodzi o hobgobliny, to najgroźniejsi są ich szamani, którzy na dzień dobry rzucają czar Hold. Musisz też bardzo uważać. Otóż mostek nad kanałem **(5)** jest zabezpieczony pułapką, która zamienia ofiarę w kamień! Wiąże się to nie tylko z zamienieniem bohatera w posąg, ale również z jego natychmiastowym zniknięciem z grupy, najprawdopodobniej odwracalnym przy użyciu czaru Stone to Flesh, no ale po co w ogóle się narażać? Równie nieprzyjemna jest druga z pułapek, na południu tej lokacji, która wysyła trującą chmurę. W podziemiach musisz odnaleźć cztery przedmioty:

1. Dłoń – odnajdziesz ją pod kratą w komnacie, w której musiałeś zabić Otyugha i galaretniaki **(2)**.

2. Pierścień – jest na ręku jednego ze szkieletów, które są „przyrośnięte" do ściany **(3)**.

3. Magiczny kij – znajduje się przy szamanie koboldów **(6)**, które stoją w jednej z odnóg kanału. Chociaż koboldy nie są agresywne, to musisz sam je zaatakować, aby zabić szamana.

4. Butelkę z Krwią – znajdziesz po zabiciu Carrion Crawlera **(8)**, który towarzyszy gadającemu głupoty, blademu facetowi na południu.

Kiedy masz już wszystkie cztery przedmioty, idź do komnaty, w której wystają z wody cztery rury **(9)**. Dotknij ich po kolei (bodajże 3, 1, 2, 4). Jeśli się pomylisz, to za karę Twa postać zostanie trafiona niewielkim ładunkiem elektrycznym. Kiedy wszystko dobrze zrobisz, to w Twoim ekwipunku pojawi się dwuręczny miecz. W sumie, nie jest to nadzwyczajna broń, ale śmieszna – bo umie gadać!

Na wschodzie znajdują się schody na górę **(4)**, które prowadzą do lokacji z bardzo agresywnymi grzybami. Uważaj, bo potrafią spowodować, że bohaterowie zostaną poddani czarowi Confusion, w rezultacie czego przestają wykonywać polecenia, atakują przyjaciół itp. Niestety, nie ma tu nic ciekawego oprócz tej, przynoszącej zresztą niewiele punktów doświadczenia, walki.

Teraz możesz przejść na południe i wejść do Slaver Stockade **(10)**.

SLAVER STOCKADE

Od razu czeka Cię walka z kapitanem Haeganem **(1)** i jego bandą zbirów. Walka nie jest specjalnie trudna, choć przeciwników jest sporo i rozbiegają się po całej komnacie. Koniecznie zabierz klucz, który znajduje się przy ciele kapitana, w jednej ze skrzyń znajdziesz również komplet klejnotów. Kiedy otworzysz drzwi po prawej stronie **(2)**, wyjdą przez nie dwa trolle. W moim wypadku bez problemu poradziły sobie z nimi szkielety, ale należy tu spełnić jeden warunek. Otóż kiedy troll padnie na ziemię, musisz przyłożyć mu czarem (ja rzucałem albo ognistą, albo kwaśną strzałę). Jeśli tego nie zrobisz, to po chwili zobaczysz, jak zregenerowany troll znowu wstaje i zaczyna walczyć. Niestety, za tę walkę nie dostaje się punktów doświadczenia, które są przyznawane tylko za ostateczne zabicie. Po pokonaniu trolli znajdziesz się w okrągłym pomieszczeniu, w którym zobaczysz dziecko. Uwolnij je i daj mu pieniądze, a reputacja grupy wzrośnie o jeden punkt. Dalej przejdź korytarzem **(4)**, po którego obu stronach są cele – są w nich zamknięte dzieci. Za ich uratowanie otrzymasz punkty doświadczenia. Na końcu korytarza znajduje się sala z pułapką **(5)**, a z lewej strony drzwi, za którymi siedzą wrodzy magowie i łucznicy **(7)**. Po prawej stronie, z kolei, są śmieszne, wężopodobne potwory yuan–ti **(6)**, które można dość łatwo pokonać. Jedyny problem z wrogimi magami jest taki, że rzucają oni czary dominacji i konfuzji, ale jak zwykle – sukcesywne wysyłanie szkieletów przyniesie odpowiedni efekt. Na tym poziomie znajduje się sporo rzeczy do zebrania, ale nie zapomnij wpierw wysyłać złodzieja, aby wykrywał i dezaktywował pułapki. Po uporaniu się ze wszystkimi wrogami wyjdź ze Slaver Stockade **(9)**, a znajdziesz się na terenie slumsów. Idź do Copper Coronet i porozmawiaj znowu z Hendakiem. Za to, że spełniłeś jego prośbę, dostaniesz pieniądze i przedmioty, które należały do Lethinana. Poza tym program przyzna Ci sporo punktów doświadczenia i znowu wzrośnie reputacja drużyny.

GRAVEYARD

Jeśli chcesz zebrać trochę wartościowych przedmiotów i pieniędzy (a chcesz, bo warto przecież uwolnić Imoen), to skieruj się na cmentarzysko. Na początku jest tu małe zadanie do wykonania – należy mianowicie przyprowadzić do samotnej dziewczyny paladyna, który się nią zaopiekuje. Następnie odwiedzaj kolejne grobowce. Czekają Cię tam walki z gigantycznymi szkieletami i mumiami. Z tymi wrogami nie powinieneś mieć specjalnych problemów, zwłaszcza że wszyscy bohaterowie na pewno już mają magiczną broń. Jednak oprócz małych grobowców, w których znajdziesz strażników i skarby, trafisz też do wejścia, które prowadzi do sporej wielkości podziemi, zamieszkanych przez całe hordy pająków, w dodatku tych wielkich i groźnych (Sword Spider, Phantom Spider). Po ich pokonaniu zobaczysz, że na środku znajduje się wejście na niższy poziom. Zejdź tam, zabij faceta, który przyzwie całą zgraję małych pajączków (żeby się nie wysilać, potraktowałem je Fireballem), i zabierz jego skarby. Kiedy wyjdziesz, zobaczysz, że na zachodzie znajdują się zamknięte za pomocą magii drzwi, które prowadzą do następnej części grobowców. Ale, na to, żeby tam wejść, przyjdzie jeszcze czas, gdyż przedtem musisz odbyć pewne tajemnicze spotkanie. Na razie trzeba spieszyć z pomocą rodzinie Nalii, zwłaszcza iż dziewczyna zaczyna już marudzić, że zostało coraz mniej czasu. Przejdź do Bram Miasta i po wyjściu skieruj się do zamku Nalii. Po drodze możesz wziąć udział w losowo generowanych bitwach. Zamek jest w ruinie i plącze się wokół niego kilka trolli. Zwodzony most jest opuszczony, więc musisz poszukać innej drogi. Na południowym zachodzie zobaczysz drewnianą palisadę, wewnątrz której zebrali się ostatni obrońcy. Porozmawiaj z ich kapitanem, po czym skieruj się parę kroków na północny wschód. W skale pojawi się bladoliliowy prostokąt, którym zaznaczone jest tajne przejście. Otwórz je, a znajdziesz się w opanowanym przez trolle zamku. Ale jak z nimi sobie poradzić, napiszemy w następnym numerze.

Ach i jeszcze jedno! Kiedy z Graveyardu będziesz kierować się do slumsów, trafisz po drodze na silną ekipę wrogów. W dodatku będą oni mieli przy sobie całkiem sporo cennych rzeczy. Ale w czasie walki trzeba uważać, gdyż Twoi bohaterowie trafiają w sam środek nieprzyjaciół, więc warto szybko wycofać najsłabszych czarodziei gdzieś na tyły. Druga podobna sytuacja ma miejsce w trakcie przechodzenia do Bram Miasta. Musisz tam pokonać złoczyńców, którzy ciężko zranili pewnego faceta. Prosi on, abyś odprowadził go do przyjaciół, którzy mieszkają w Dock District.

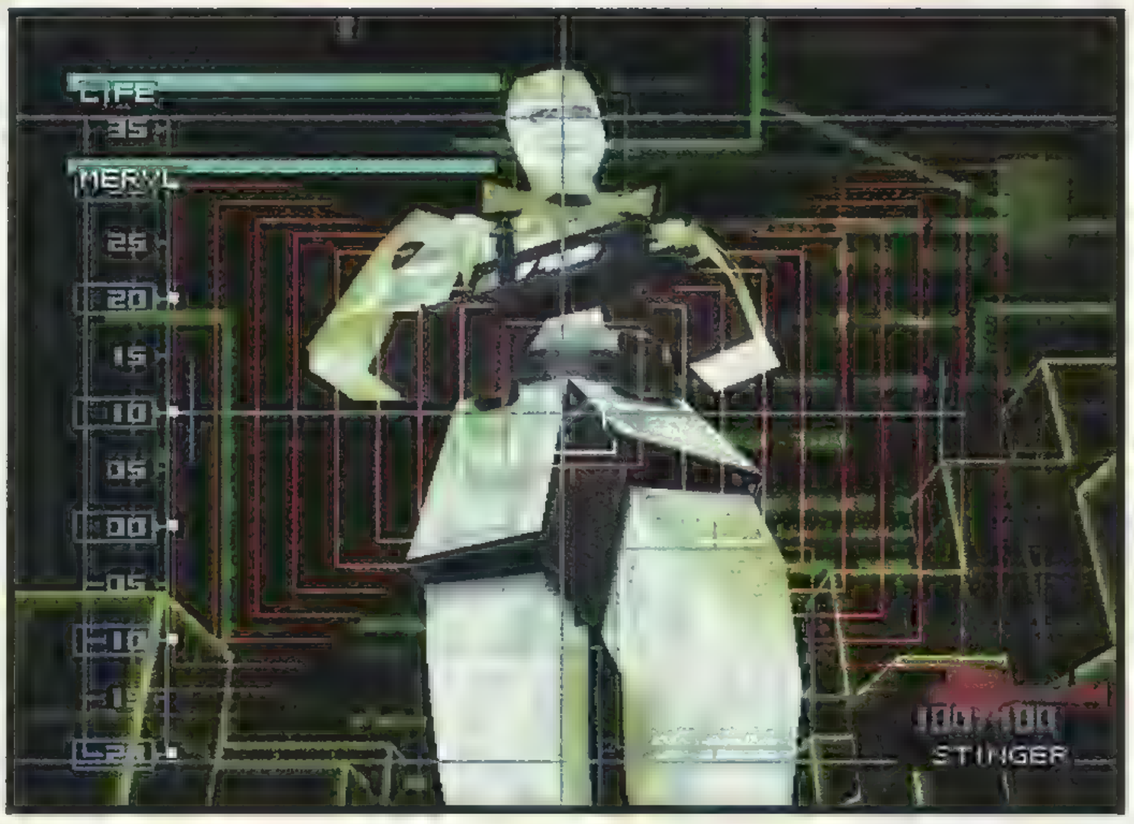
Cdn.

Randall

Black Isle/Interplay
www.interplay.com/bgate2

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

OCENA: 9/10



Cz. 1

Witam w pierwszej części poradnika do znakomitej gry METAL GEAR SOLID. W tym numerze przedstawiam dokładny opis przejścia oraz spis przedmiotów. Za miesiąc przedstawię wszystkie sekrety oraz kilka ciekawostek.

EKWIPUNEK

Poniżej macie listę przedmiotów, jakie możecie napotkać podczas swej przygody. Przy każdym podałem krótką notkę oraz informację, gdzie można dany przedmiot znaleźć. Lokacja odnosi się do miejsca, gdzie po raz pierwszy znajdujemy przedmiot. „Drobiazgi" (jak np. amunicja) są także w innych miejscach – wystarczy się tylko dobrze rozejrzeć.

Przedmioty

Body Armor – kamizelka kuloodporna, zmniejsza obrażenia; przydatna podczas walk z bossami.

Lokacja: budynek głowic nuklearnych, poziom B2, drzwi Lv6 w lewym dolnym rogu.

Cardboard Box A – kartonowe pudło; jeśli je „założysz" i wejdziesz do ciężarówki, to zostaniesz zawieziony na lądowisko.

Lokacja: hangar czołgów, drzwi Lv2.

Cardboard Box B – kartonowe pudło; jeśli je „założysz" i wejdziesz do ciężarówki, to zostaniesz zawieziony do magazynu głowic nuklearnych.

Lokacja: budynek głowic nuklearnych, poziom B1, drzwi Lv1, pokój w lewym górnym rogu.

Cardboard Box C – kartonowe pudło; jeśli je „założysz" i wejdziesz do ciężarówki, to zostaniesz zawieziony na śnieżne pole (miejsce drugiej walki z Sniper Wolfem).

Lokacja: to samo miejsce, drzwi Lv2, pomieszczenie w lewym dolnym rogu.

Cigarettes – papierosy; pomagają w wykryciu fotokomórek, jednak powodują ubytek zdrowia.

Lokacja: będzie w Twoim ekwipunku od samego początku gry.

Diazepam – lek uspokajający; bardzo przydatny podczas korzystania ze snajperki.

Lokacja: jaskinia.

Disc – dysk z danymi o Metal Geare.

Lokacja: otrzymasz od Bakera.

Gas Mask – maska przeciwgazowa, zatrzymuje zużycie tlenu w pomieszczeniach wypełnionych gazem.

Lokacja: budynek głowic nuklearnych, poziom B2, drzwi Lv3, pokój po prawej.

Ketchup – ketchup to ketchup, przydaje się tylko w jednej lokacji.

Lokacja: dostaniesz od Otacona podczas pobytu w więzieniu.

Level 1–7 Card – karta magnetyczna; otwiera drzwi danego poziomu oraz niższych; otworzą się same, jeśli karta będzie w podświetlonym okienku.

Lokacja: wszystkie karty otrzymujemy od jakichś postaci, głównie po wygranej walce z bossem.

Medicine – lekarstwo; leczy katar.

Lokacja: budynek głowic nuklearnych, poziom B1, środkowe drzwi Lv6, po prawej.

Mine Detector – wykrywa miny oraz małe, poruszające się obiekty, takie jak myszy czy szczury.

Lokacja: hangar czołgów, drzwi Lv2, na górze po prawej.

Night Vision Goggle – noktowizor; pozwala widzieć w kompletnych ciemnościach.

Lokacja: budynek głowic nuklearnych, poziom B2, drzwi Lv4, lewy górny pokój.

Pal Key – klucz; umożliwia (lub uniemożliwia) kontrolowanie Metal Geara, zmienia kształt oraz kolor w zależności od temperatury, jaka panuje wokół.

Lokacja: dostaniesz od Meryl.

Ration – racja żywnościowa, która odnawia utraconą energię; jeśli będziesz miał ją w podświetlonym okienku, to „użyjesz" jej automatycznie, gdy Twoja energia będzie równa zeru.

Lokacja: znajdziesz ją praktycznie w każdej lokacji.

Rope – lina.

Lokacja: wieża A.

Scope – lornetka, całkiem przydatna.

Lokacja: będzie w Twoim ekwipunku od samego początku.

Thermal Goggle – gogle termiczne; pokazują fotokomórki oraz miny; przydatne podczas walki z ninją.

Lokacja: hangar czołgów, drzwi Lv4, pokój po prawej na górze.

Time Bomb – bomba zegarowa, lepiej się jej pozbyć.

Lokacja: czasami po torturach możesz ją znaleźć w swoim ekwipunku.

Broń

C4 – ładunek wybuchowy o dużej sile rażenia; przed detonacją najlepiej odejść kilka kroków.

Lokacja: zbrojownia, drzwi Lv1, dolny prawy pokój.

Chaff Grenade – granat, zakłócający pracę kamer oraz innych urządzeń; jeśli go rzucisz, to nie zostaniesz wykryty.

Lokacja: po środku lądowiska.

Claymore – mina; raczej nieprzydatna.

Lokacja: gdy po raz pierwszy użyjesz wykrywacza min, to pozbierasz ich kilka.

Famas – karabin maszynowy, pociski 5,56 mm; najlepiej używać go na duże grupy przeciwników.

Lokacja: zbrojownia, drzwi Lv2, pomieszczenie w prawym dolnym rogu.

Grenade – granat.

Lokacja: zbrojownia, drzwi Lv1, środkowe pomieszczenie.

Nikita Launcher – wyrzutnia rakiet sterowanych.

Lokacja: budynek głowic nuklearnych, poziom B1, drzwi Lv3, środkowy pokój po prawej.

HK PSG–1 – karabin snajperski, pociski 0,308 cala.

Lokacja: zbrojownia, drzwi Lv5, lewy górny pokój.

HK Socom – pistolet maszynowy małego kalibru, pociski 0,45 ca-

la, moduł laserowy pomaga w namierzaniu celu.

Lokacja: lądowisko, w ciężarówce.

Stinger Launcher – wyrzutnia rakiet samonaprowadzających.

Lokacja: w jednej z wież, zaraz przed walką z Hindem.

Stun Grenade – granat ogłuszający.

Lokacja: lądowisko, w pomieszczeniu z kamerą po lewej.

Suppressor – tłumik do HK Socoma.

Lokacja: hangar czołgów, drzwi Lv2 po prawej.

Przedmioty specjalne

Bandana – wstążka, dzięki której nie skończy Ci się amunicja.

Lokacja: otrzymasz od Meryl na samym końcu gry i będziesz miał w ekwipunku podczas następnej rozgrywki.

METAL GEAR SOLID

Camera – aparat fotograficzny.

Lokacja: zbrojownia, obok miejsca walki z Ocelotem; użyj C4, będziesz potrzebować karty Lv6.

Stealth Camouflage – kamuflaż termooptyczny á la PREDATOR, po założeniu go stajesz się niewidzialny. Niestety, nie działa podczas walki z bossami.

Lokacja: otrzymasz od Otacona na samym końcu gry i będziesz miał w ekwipunku podczas następnej rozgrywki.

SŁOWEM WSTĘPU

Poradnik jest kierowany do osób, które się zacięły i nie mają pojęcia, co zrobić dalej, dlatego wszystkich tych, co MG już skończyli i chcą tylko poznać jego sekrety, odsyłam do następnego numeru. Tam zostaną one opisane.

Kilka porad wstępnych:

– Na początek odpal VR Missions – dzięki temu poznasz ogólne zasady i kilka sztuczek, które przydadzą Ci się w „prawdziwej" rozgrywce.

– Zawsze miej Ration w podświetlonym okienku, dzięki temu jeśli Twoja energia będzie równa zeru, to automatycznie skorzystasz z racji i nie zginiesz.

– Liczba kontynuacji jest nieskończona (poza torturami – tam, gdy zginiesz, pojawi się napis Game Over), więc możesz używać ich do woli.

– Zapisywać stan gry możesz w każdym momencie, jednak to nie oznacza, że gdy wczytasz save'a, to zaczniesz dokładnie od tego momentu. Np. gdy walczysz z bossem i zapiszesz stan, to po wczytaniu go nie zaczniesz od momentu, w którym przerwałeś walkę, tylko od samego początku pojedynku. Dlatego pamiętaj, aby zapisywać stan po jakiś ważniejszych momentach gry. Zostały one uwzględnione w tekście.

– Jeśli utknąłeś w jakimś momencie i nie wiesz, co zrobić, użyj codeka (klawisz Tab) i porozmawiaj z jakąś postacią. Otrzymasz kilka przydatnych rad, które z pewnością Ci pomogą.

– Zawsze obserwuj radar (okienko w prawym górnym rogu), ponieważ pokazuje on, jak poruszają się strażnicy oraz w którym kierunku patrzą i czy coś podejrzewają (czerwony kolor pola widzenia).

– Nieraz zauważysz, że nad głowami strażników (i innych postaci) pojawiają się różne znaki. Określają one stan emocjonalny. Znak zapytania oznacza, że postać jest zaciekawiona i że podejdzie bliżej, aby sprawdzić, co się dzieje, wykrzyknik oznacza szok i w przypadku strażników możesz być pewien, że zaraz włączy się alarm. „Zzz" to oznaka snu (niesamowite, prawda?). Jeśli będziesz się poruszać cicho (np. będziesz się czołgał), to powinieneś się łatwo prześlizgnąć obok takiego delikwenta.

– Nie musisz zabijać wszystkich przeciwników. Zazwyczaj lepiej jest pozostać w ukryciu – w ten sposób oszczędzasz energię i amunicję. Poza tym na miejsce zabitych strażników pojawią się nowi.

– Nie graj na poziomie Very Easy! Jeśli wybierzesz ten poziom, to utracisz całą przyjemność z gry (tępi przeciwnicy), a poza tym nie odkryjesz żadnych sekretów! Moja rada to grać na Normalu, a jeśli nie wierzysz w swe siły, to przynajmniej na Easy.

IMADŁO

Na samym początku chcę zaznaczyć, że ten opis oraz zawarte w nim taktyki walki z bossami to tylko i wyłącznie opisanie mojego sposoby gry. Nie twierdzę, że jest on najlepszy, bowiem w niektórych momentach można by obrać nieco inną drogę. W miarę możliwości starałem się to zaznaczać. Aby zaoszczędzić miejsca, nie robiłem opisu w stylu: teraz dwa kroki w prawo, jeden w lewo, cel, pal! Owszem, znajdziecie tu wszelkie niezbędne informacje, jednak w streszczonej formie.

Doki

Przedmioty do zebrania:

3xRation

W pierwszej lokacji nie ma zbyt wiele do zrobienia. Zbierz kilka racji – przydadzą się później. Dzięki temu zejdzie Ci trochę czasu, który musisz odczekać, aż zjedzie winda. Możesz potrenować skradanie się oraz duszenie strażników. Najlepiej jest poczekać w prawym górnym rogu lokacji (za skrzynią). Gdy zjedzie winda, wyjdzie z niej jeszcze jeden strażnik – odczekaj chwilę, po czym wejdź do niej. Winda ruszy w górę, zawożąc Cię na...

Lądowisko

Przedmioty do zebrania: Ration, 3xChaff Grenade, 3x Stun Grenade, Socom

Na początek przyjrzyj się pracy świateł na lądowisku. W pewnym momencie oddalają się na tyle, że możesz zebrać granaty, nie wywołując alarmu. Gdy to zrobisz, biegnij w lewo – do pomieszczenia z kamerą. Użyj granatu, by zakłócić pracę kamery i weź kolejny przedmiot. Kieruj swe kroki w głąb terenu. W ciężarówce znajdziesz swą pierwszą broń – Socom. Teraz obiegnij ciężarówkę po prawej stronie i spokojnie podejdź za plecy śpiącego przeciwnika. Wczołgaj się do szybu i podążaj nim aż do końca. Jest jeszcze druga droga. Trzeba wejść po schodach na górę i wczołgać się do szybu wentylacyjnego – dalej tak samo.

Hangar czołgów

Przedmioty do zebrania: Thermal Goggles, 12xSocom Bullet

Po wyjściu z szybu musisz dostać się do windy. Jednak wcześniej weź gogle – baaardzo Ci pomogą w późniejszej grze. Poruszając się, pamiętaj o spoglądaniu na radar i o odpowiednim ustawianiu się pod kamerami. Teraz podbiegnij do windy i wciśnij duży przycisk obok jej drzwi – za chwilę zjedzie, wtedy wejdź do niej i wybierz B1.

Poziom B1 – więzienie

Przedmioty do zebrania: 36xSocom Bullet, Level1 Card, Ration

Biegnij w dół ekranu, a następnie skręć w prawo i wejdź po drabinie. Na samym końcu szybu znajdziesz Andersona. Po krótkiej scence odczekaj chwilę, aż otworzą się drzwi. Po wyjściu będziesz miał element zręcznościowy, polegający na zabijaniu wbiegających strażników. Aby nie było za trudno, ustaw się w którymś z górnych rogów. W pewnym momencie polecą granaty, ale nic Ci się nie stanie, jeśli będziesz w jednym ze wspomnianych rogów. Po wszystkim wracaj do windy i zjedź na poziom B2.

Poziom B2 – zbrojownia

Przedmioty do zebrania: 84xSocom Bullet, 8xGrenade, 6xC4, 3xChaff Grenade, 3xStun Grenade, 50xFamas Bullet, Disc, Level 2 Card

Weź C–4 i biegnij do ściany w lewym dolnym rogu. Podłuż ładunek, cofnij się i zdetonuj go. Powinna pojawić się wyrwa – skorzystaj z niej. W tej części lokalu także znajdziesz jedno miejsce, które możesz wysadzić – takie szare „niedomalowane". Potem znowu dwa miejsca do wysadzenia. Jedno prowadzi do bossa, a drugie do kolejnej lokacji – o tej w chwili obecnej możesz zapomnieć.

Boss 1: Revolver Ocelot

Czas na pokonanie: 3–5 minut

Poziom trudności: średni

Po prostu biegaj za nim i strzelaj, gdy się zatrzyma. Jedynie, na co musisz uważać, to rykoszety oraz linka rozpięta wokół filarów – jeśli wbiegniesz na nią, wszystko wyleci w powietrze. Pamiętaj, aby nie zabić przypadkiem kolesia przywiązanego do C–4.

Po walce będzie scenka, po której otrzymasz kolejną kartę magnetyczną. Wracając do windy, otwiera wszystkie drzwi z numerkiem 2 i zbieraj wszelkie przedmioty. Wróć na poziom 1.

Hangar Czołgów

Przedmioty do zebrania: Socom Suppressor, Carboard Box A, 3xChaff Grenade, Mine Detector, Ration

Twoim zadaniem jest wydostanie się stąd. Najpierw skontaktuj się z Meryl. Używając codeku, „wykręć" numer 140.15 – dziewczyna powie, że otworzy Ci drzwi, ale potrzebuje na to nieco czasu. Spoko, wykorzystaj go na zebranie wykrywacza min (na górze) oraz tłumika do Socoma (na dole, po prawej). Jak tylko drzwi się otworzą, użyj gogli termicznych – dzięki temu zobaczysz wszystkie wiązki lasera. Spokojnie pokonaj tę przeszkodę i opuść lokację.

Kanion

Przedmioty do zebrania: 3xRation, 8xGrenade, 6xChaff Grenade, 12xCalymore

Zadanie jest proste – musisz dostać się na drugą cześć kanionu. Na samym początku włącz Mine Detector albo lepiej gogle termooptyczne i pozbieraj wszystkie (a przynajmniej większość) min. Zbiera się je, czołgając się do nich. Kierując się przed siebie, trafisz na czołg i kolejną potyczkę.

Boss 2: Czołg (Vulcan Raven)

Czas na pokonanie: 5 minut
Poziom trudności: łatwy

Jeśli zachowałeś kilka Chaff Grenade, to rzuć jeden i biegnij do góry. Zaraz potem rzuć kolejny. Gdy będziesz wystarczająco blisko czołgu, rzuć zwykły granat. Trzy bombki powinny załatwić sprawę. Po pojedynku otrzymasz kartę z cyferką 3 i wkroczysz do kolejnej lokacji.

Budynek głowic nuklearnych

Przedmioty do zebrania: 3xChaff Grenade, 4xGrenade, 12xSocom Bullet, 25xFamasBullet.

W przejściu znajdziesz jedną rację (na górze) i przy okazji będziesz mógł się nieco rozejrzeć. Przeczołgaj się i pójdź w lewo. Daruj sobie zbieranie amunicji – nie warto. Uważaj na strażników oraz kamery. Pamiętaj, że nie możesz używać broni. Natomiast jeśli zostaniesz wykryty, to z pewnością zobaczysz napis GameOver. Kluczem do sukcesu jest przyjrzenie się trasom strażników i podążanie lewą stroną. A następnie schodami do windy.

Poziom B1

Przedmioty do zebrania: 12xSocom Bullet, 3xStun Grenade, Nikita Launcher, 8xNikita Missile, Ration

Na razie musisz jedynie zdobyć wyrzutnię rakiet Nikita. Wbiegnij do pomieszczenia i od razu schowaj się za pudłem po prawej stronie (kucnij). Odczekaj, aż strażnik odejdzie, i biegnij do pokoju obok. Mając wyrzutnię i rakiety, wróć do windy. Udaj się na poziom B2.

Poziom B2 – laboratorium

Przedmioty do zebrania: Gas Mask, 2xC4, 8xGrenade, 8xNikita Missile, 6xChaff Grenade, 75xFamas Bullet, 2xRation, Level 4 Card

Po wyjściu z windy zobaczysz krótką scenkę, dzięki której dowiesz się, co musisz zniszczyć, aby grać dalej. Wystrzel pocisk z Nikity, po czym przełącz się na tryb kamery (klawisz odpowiedzialny za tryb FPP) i pokieruj pociskiem tak, aby zniszczyć generator mocy. Gdy to zrobisz, droga stanie przed Tobą otworem. Znajdź Gas Mask, a następnie kieruj się w prawo. Podążaj korytarzem, aż zobaczysz kolejną scenkę. A po niej jeszcze jedną. Wywiąże się walka.

Boss 3: Cyborg Ninja

Czas na pokonanie: 5–7 minut
Poziom trudności: średni

Po pierwsze odrzuć broń – możesz walczyć tylko pięściami. Teraz musisz jedynie wklepywać trójciosowe combo (trzy raz klawisz ataku). W pewnym momencie Ninja stanie się niewidzialny i będziesz musiał go znaleźć. Aby ułatwić sobie to zadanie, skorzystaj z gogli i kontynuuj zadawanie ciosów. Po kilku celnych ciosach przeciwnik będzie nieco trudniejszy do trafienia, ale nie przejmuj się. Po koniec pojedynku wokół niego wytworzy się pole siłowe, które będzie Cię odrzucać. Zakończ walkę szybką serią z pistoletu lub granatem. Po krótkiej scence otrzymasz kartę z numerkiem 4. Wróć do windy i udaj się na wyższy poziom.

Poziom B1

Przedmioty do zebrania: 24xSocom Bullet, 50xFamas Bullet, Cardboard Box B, 3xRation, Level 5 Card

Teraz musisz spotkać się z Meryl. Problem polega na tym, że jest ona przebrana, a prócz niej jest jeszcze dwóch strażników. Najprostszym sposobem jest schować się za kolumną obok damskiej toalety i po prostu poczekać, aż wejdzie. Inna metoda polega na schowaniu się za pudłem i przyglądaniu się strażnikom – Meryl kręci tyłkiem przy chodzeniu. Podejdź do niej, a wtedy ona wybiegnie do toalety. Kolejna scenka i będziesz mógł zwiedzić cały poziom na spokojnie – nie ma strażników. Gdy zbierzesz już wszystkie przedmioty, udaj się z Meryl do pokoju dowódcy. Gdzie czeka Cię kolejna walka.

Boss 4: Psycho Mantis

Czas na pokonanie: 3–5 minut
Poziom trudności: średni/wysoki

Na początek ogłusz Meryl – combo lub Stun Grenade. Z bossem możesz walczyć, używając pięści albo broni palnej. Najlepiej jest po prostu ostrzeliwać go szybkimi seriami z Famasa. Gdy zobaczysz, że meble i tym podobne przedmioty zaczynają unosić się w powietrzu, szybko padnij na ziemię. Gdy Psycho Mantis zacznie znikać, zrób to samo, co podczas walki z Ninją – użyj gogli. W pewnym momencie boss będzie chciał wykorzystać Meryl, więc ponownie użyj Stun Grenade lub pięści. Teraz tylko kilka szybkich serii z karabinu i koniec. Po wygranej walce zobaczysz scenkę i otrzymasz kartę. Otworzy się także tajne przejście – skorzystaj z niego.

Jaskinia

Przedmioty do zebrania: 12xSocom Bullet, 3xRation, 50xFamas Bullet, Diazepam

Nic trudnego, musisz jedynie dostać się na drugi koniec jaskini. Na początek przeczołgaj się i biegnij w górę, a później w prawo i w dół. I znów się przeczołgaj. Jeśli zaatakują Cię wilki, zastrzel je lub – jeśli jesteś miłośnikiem zwierząt – rzuć Stun Grenade. Na samym końcu jaskini spotkasz Meryl.

Podziemne przejście

Przedmioty do zebrania: 4xClaymore, 10xPSG–1 Bullets, Ration, 24xSocom Bullets, 25xFamas Bullets

Na początek pozbieraj wszystkie miny (używając gogli), teraz możesz iść przed siebie. Meryl zostanie postrzelona przez snajpera. Niestety, nie masz odpowiedniej broni, musisz więc po nią wrócić aż do zbrojowni (obok miejsca walki z Ocelotem). W jednym z pomieszczeń znajdziesz PSG–1, ale uważaj na wiązki lasera. By sobie ułatwić zadanie, skorzystaj z gogli. Kiedy będziesz miał już broń, wróć i stocz kolejny pojedynek.

Boss 5: Sniper Wolf

Czas na pokonanie: 4 minuty
Poziom trudności: średni

Na początek zażyj Diazepamu lub zacznij palić papierosy – to uspokoi Snake`a. Teraz możesz się wziąć za snajpera (a raczej snajperkę). Na początek patrz, skąd pada promień lasera, następnie szybko wyciągaj broń. Staraj się wycelować i strzelić, zanim zrobi to ona. Gdy tylko zaczną trząść Ci się ręce, zażyj kolejną dawkę Diazepamu. Gdy zostaniesz trafiony, to od razu wyłącz tryb broni i szybko schowaj się za kolumną. Po czym ponownie próbuj. Po mniej więcej pięciu celnych strzałach będzie koniec. Po wygranym pojedynku idź przed siebie. Gdy będziesz w połowie drogi, zadzwoni Mei Ling i zapyta, czy nie chciałbyś zachować stanu gry – zrób to. Teraz idź dalej – czeka Cię kolejna scenka i zmiana lokacji.

Pokój tortur

Przedmioty do zebrania: Snake`s Items, Ration, Ketchup, Handerchief, Level 5 Card

Trafiłeś na łoże tortur. Tu rozstrzygnie się, jakie zobaczysz zakończenie. Będziesz pieszczony prądem – masz do wyboru: poddać się (złe zakończenie) lub przetrwać tortury (dobre zakończenie). Aby się podać, musisz nacisnąć przycisk Select, natomiast jeśli uważasz się za twardziela, to będziesz zmuszony bardzo szybko naciskać przycisk akcji. Dzięki temu odzyskasz straconą energię. I tu taki mały tips: nawet gdy tortury zostaną zakończone, nie przestawaj naciskać przycisku akcji, dzięki temu nadal będziesz odnawiał swą energię. Aha, i jeszcze jedno – jeśli będziesz strugał twardziela, wiedz, że przyjdzie Ci to zrobić więcej niż jeden raz. Poza tym jeśli Ci się nie uda, zobaczysz napis GameOver i będziesz musiał wczytać ostatni save. Teraz już wiesz, po co miałeś zapisać stan gry. Niezależnie od tego, czy poddałeś się, czy też nie zostaniesz wrzucony do celi. Tu po niedługim czasie pojawi się Twój znajomy – Otacon. Dostaniesz od niego Ketchup, chusteczkę Sniper Wolf oraz kartę 6. poziomu. Nadszedł czas, by się stąd wyrwać. Oto trzy możliwe sposoby:

1. Jak tylko dostaniesz Ketchup, połóż się po środku celi i rozbij pod sobą butelkę. Gdy strażnik to zobaczy, podbiegnie i otworzy drzwi, by sprawdzić, co się stało. Poczekaj, aż wejdzie, a wtedy podnieś się i go ogłusz.

2. Kiedy tylko strażnik opuści celę, schowaj się pod łóżkiem. Pozostań w ukryciu aż do momentu, gdy strażnik wejdzie, by sprawdzić, czemu Cię nie ma. Wtedy wyjdź spod łóżka i ogłusz go.

3. Jeśli skiepścisz w dwóch powyższych punktach, ponowne zostaniesz zabrany na tortury. Jeśli je przetrwasz, pojawi się Ninja i Cię uwolni.

Na koniec jeszcze jeden tips: nie ogłuszaj strażnika, tylko wybiegnij do sąsiedniego pokoju. Koleś weźmie Cię na cel, po czym szybko pobiegnie do ubikacji. Kiedy już wyrwiesz się z celi, pobiegnij do sąsiedniego pomieszczenia. Tam weź swój ekwipunek – sprawdź, czy nie ma w nim bomby. Jeśli jest, wyrzuć ją jak najszybciej. Teraz postój chwilę w miejscu, by sprawdzić, czy Snake jest zdrowy, jeśli nie usłyszysz kichnięcia, to możesz pominąć poniższy akapit. Jeśli okaże się, że masz katar, to musisz się udać do budynku głowic nuklearnych na poziom B1. Tam znajdziesz lekarstwo (środkowy pokój po prawej). Teraz przydałoby się zjechać na poziom B2 i zabrać kamizelkę (pierwszy pokój po lewej). OK, teraz biegnij do podziemnego przejścia – tam, gdzie walczyłeś z Sniper Wolfem, i skorzystaj z drzwi na końcu.

Wieża A

Przedmioty do zebrania: Rope, 75x Famas Bullet, 36xSocom Bullet, 2xRation

Podążaj korytarzem i skorzystaj z drzwi. Za chwilę włączy się alarm, dlatego szybko zbierz wszystkie przedmioty (niezbędna jest lina) i biegnij przed siebie. Jeśli masz kamizelkę, to załóż ją na siebie – w drugiej ręce powinieneś mieć Stun Grenade. Rzucaj je „rytmicznie" co kilka schodów. Jeśli ich nie masz, to po prostu przerzucaj kolejnych strażników, a oni z kolei przewrócą tych za Tobą. W pewnym momencie zobaczysz drzwi – olej je, ponieważ i tak ich nie otworzysz (przynajmniej teraz). Po niezliczonej liczbie schodów dotrzesz na samą górę, tam poczekaj na goniących Cię strażników i spokojnie się ich pozbądź. Teraz wejdź po drabinie na dach i podejdź do radaru. Krótka scenka, po niej szybko umieść w aktywnym oknie linę i podbiegnij do barierki w prawym górnym rogu. Snake powinien przywiązać linę i zacząć się spuszczać po niej. Po drodze musisz unikać strzał oraz wydobywającej się z rur pary. Na samy dole natkniesz się na drzwi – są zamarznięte. Możesz (ale nie musisz!) otworzyć je, używając C–4.

Teraz skorzystaj z karabinu snajperskiego i zdejmij trzech strażników, którzy czekają na Ciebie na końcu tarasu. Jeden celny strzał w głowę powinien załatwić sprawę. Możesz także pójść w lewo i pokierować jednym z pocisków Nikity, tak aby trafić ich w plecy. Gdy to zrobisz, biegnij przed siebie do kolejnych drzwi.

Wieża B

Przedmioty do zebrania: Stinger Launcher, 5xStinger Missile, 4xGrenade, 12xSocom Bullet, 25xFamas Bullet, Ration

Zbierz wyrzutnię typu Stinger oraz pociski – przydadzą się za chwilę. Teraz zbiegnij schodami w dół. Gdy zauważysz, że schody są uszkodzone, biegnij do góry. Miej przygotowane kilka Chaff Grenade – rzucaj je, by oszukać kamery. Na górze zbierz kilka kolejnych pocisków do Stingera i drabinką na dach.

Boss 6: Helikopter Hind

Czas na pokonanie: 10–15 minut
Poziom trudności: średni/wysoki

Kluczem do sukcesu jest szybkość. Chowaj się za nadbudówkami,

głownie w górnej części ekranu, po czym szybko wyskakuj, namierzaj i strzelaj. Następnie znów się chowaj. Pamiętaj, że możesz trafić w helikopter jedynie wtedy, gdy lata na wysokości dachu – gdy zleci niżej, pociski go nie trafią. Na samym końcu pojedynku Hind wystrzeli kilka pocisków w Twoim kierunku, wtedy biegnij w lewy dolny róg planszy. Teraz wróć do wieży i skorzystaj z windy, która przed pojedynkiem nie działała. Podczas jazdy zostaniesz zaatakowany przez kilku strażników – negocjuj, używając Famasa. Po zjechaniu na dół zbierz przedmioty i wyjdź na zewnątrz.

Śnieżna pole

Przedmioty do zebrania: 25xPSG–1 Bullets, 60xSocom Bullets, 125xFamas Bullets, 5xRation, 8xGrenade, 6xChaff Grenade, 3xStun Grenade, Diazepam, 20xStinger Missile, 16xNikita Rocket, Cardboard Box C, Level 7 Card

Gdy wyjdziesz na śnieg, idź przed siebie. Za chwilę wywiąże się walka.

Boss 7: Siper Wolf po raz drugi

Czas na pokonanie: 5 minut

Poziom trudności: łatwy/średni

Tym razem jest o wiele prościej, poza tym są dwa sposoby walki. Pierwszy dotyczy snajperki. Po prostu połóż się pośrodku lub zaraz obok drzewka po prawej stronie, wypatruj jej i strzelaj. Druga metoda jest łatwiejsza i bardziej zabawna. Ustaw się w „dołku" po prawej stronie i użyj Nikity. Kieruj pociski cały czas przed siebie, po czym skręć w prawo. Chodzi o to, żeby pocisk wleciał na podwyższenie po lewej stronie. Teraz tylko spokojnie wyceluj w panią snajper. Metoda numer dwa wymaga nieco treningu, ale opłaca się.

Po zwycięstwie spenetruj okoliczne magazyny – znajdziesz tam kilka przydatnych przedmiotów. Jednak uważaj, ponieważ w jednym z nich są miny, ale wiesz już, jak sobie z nimi poradzić, prawda?

Jeśli już wszystko zebrałeś, skieruj swe kroki do środkowego magazynu i zejdź po schodach.

Huta żelaza

Przedmioty do zebrania: 3xChaff Grenade, 16xNikita Rocket, 10xPSG–1 Bullet, 6xStun Grenade, 60xSocom Bullet, 25xFamas Bullet, 2xRation, 2xC–4

Na początek zajmij się strażnikiem. Polecam szybką serię z Socoma w tył głowy – pamiętaj, aby nie wejść na kratę. OK, teraz przyjrzyj się jeżdżącym drzwiom. Podejdź do ściany i opierając się o nią, idź w głąb lokacji. W pewnym momencie będziesz musiał się schylić i poczekać chwilę, aż dźwig „przejedzie" nad Tobą. Jeśli Cię to nie bawi, to możesz pozbyć się problemu, rozwalając drzwi kilkoma pociskami z Nikity. Następnie skorzystaj z PSG–1, by zdjąć strażnika. Przejdź po gzymsie na drugą stronę. Teraz tylko na dół i drzwi.

Windy towarowe

Przedmioty do zebrania: 74xFamas Bullet, 24xSocom Bullet, 50xFamas Bullet, 5xCalymore, Ration, 2xC–4, Ration, 8xNikita Missile

Nic skomplikowanego. Po prostu podejdź do tablicy rozdzielczej i wciśnij przycisk, by zjechać w dół. W pewnym momencie będziesz miał „powtórkę z rozrywki" – zaatakują Cię strażnicy. Podaruj im trochę ołowiu i kontynuuj jazdę. Przy drugiej windzie powtórz operację.

Chłodnia

Przedmioty do zebrania: 2xC4, 12xNikita Missile, 10xStinger Missile, Ration, Level 7 Card

Zaraz po wejściu czeka Cię kolejna walka.

Boss 8: Vulcan Raven

Czas na pokonanie: 5–7 minut

Poziom trudności: łatwy

Od razu uciekaj i schowaj się za jakąś skrzynią. Teraz podejdź Ravena od tyłu, strzel mu Stingerem w plecy i od razu się schowaj. Zamiast Stingera możesz użyć Socoma lub Famasa, jednak ich efekty są o wiele gorsze. W każdym razie, tym sposobem powinieneś bez problemu dobrnąć do drugiej części pojedynku, kiedy to Raven zaczyna biegać. Wtedy Stingery nie są już tak dobrą bronią. Dlatego najlepiej jest zaminować kilka ścieżek i czekać, aż nasz przyjemniaczek się na nie natknie. Pamiętaj, aby mieć uaktywniony Mine Detector lub założone gogle. Po walce otrzymasz Level 7 Card

Podziemna Baza

Przedmioty do zebrania: 3xChaff Grenade, 20xStinger Missile, 3xRation, 75xFamas Bullet, 3xChaff Grenade, 24xSocom Bullet, 50xFamas Bullet, 3xChaff Grenade, 24xSocom Bullet, 10xStinger Missile, Ration

Skieruj swe kroki w prawo i skorzystaj z drabinek. Na samej górze uważaj na strażnika, biegnij do pokoju kontrolnego. Po krótkiej scence będziesz zmuszony wrócić na dół. Tu musisz znaleźć Pal Key. Masz dwa wyjścia: albo karta leży w kanale po lewej stronie i znajdziesz ją, używając z wykrywacza min; albo ma ją szczur i trzeba mu ją zabrać. W drugim wypadku musisz ustawić się przy jednym z wyjść rury i złapać szkodnika lub zaminować owe wyjścia i po prostu poczekać. Pamiętaj, że woda jest radioaktywna i odbiera Ci cenną energię. Uważaj, czy przypadkiem znowu nie znalazłeś Time Bomb, jeśli tak, to... No dobra, teraz wracaj do pokoju kontrolnego i włóż kartę do pierwszego komputera. Biegnij do chłodni (tam, gdzie walczyłeś z Ravenem). Postój chwilę w miejscu, aby karta nieco zmarzła – powinna zmienić kolor na niebieski. Gdy to się stanie, wracaj do pokoju kontrolnego i wsadź ją do drugiego kompa. Teraz musisz udać się do huty żelaza. Będąc na miejscu, wejdź do pomieszczenia, skąd wydobywa się para, i poczekaj, aż karta zmieni kolor na czerwony. Po czym wróć do pokoju kontrolnego i włóż kartę do ostatniego kompa. Nagle pomieszczenie zostanie zamknięte i wypełnione trującym gazem. Nałóż maskę przeciwgazową i „zadzwoń" do Otacona – 141.12. Wkrótce powinien otworzyć Ci drzwi. Biegnij za przemykającą postacią i oglądaj animacje. Dojdzie do walki na niższym poziomie bazy. Oto lista przedmiotów, jakie można znaleźć: 15xStinger Missile, 6xChaff Grenade, 2xRation.

Boss 9: Metal Gear Rex

Czas na pokonanie: 8–10 minut

Poziom trudności: średni/wysoki

Pierwsze stadium walki nie jest skomplikowane, jednak wymaga nieco zręczności. Na początek rzuć Chaff Grenade, po czym szybko przełącz się na Stingera i wyceluj w radar po prawej stronie mecha. Teraz znów rzuć Chaff Grenade i użyj Stingera. Ogólnie, na jedno rzucenie granatu przypadają dwa strzały ze Stingera. Jeśli będziesz szybki, to Rex nawet Cię nie draśnie.

Drugie stadium jest trudniejsze – tu liczy się celność i szybkość. Chaff Grenade zastąpi Stun Grenade, choć nie jest aż tak bardzo potrzebny. Kluczem do sukcesu jest bieganie pomiędzy nogami mecha i strzelanie w kabinę pilota (Stinger). Około 7 pocisków i będzie po sprawie. Po krótkiej przerwie kolejna walka

Boss 10: Liquid Snake

Czas na pokonanie: poniżej 3 minut albo...

Poziom trudności: prawdziwy wrzód na dupie!

OK, to czysta walka na pięści, dlatego używaj tylko i wyłącznie 2– lub 3–ciosowego combo. Przerzucanie i duszenie nic nie da. Wyprowadzaj combo, odbiegaj, po czym podbiegaj i kolejne combo. W połowie pojedynku sytuacja zacznie się komplikować, bo Liquid użyje „ciosu specjalnego" – ataku barkiem. Uważaj. Musisz pilnować także, aby ostanie combo zrzuciło przeciwnika z dachu Reksa, w innym przypadku Liquid odzyska nieco energii i będziesz musiał z nim walczyć, aż go nie zrzucisz. Najlepszą metodą jest walka tuż przy krawędzi.

Ucieczka

Przedmioty do zebrania: 3xRation

Wybiegnij z hangaru, zbierając po kolei wszystkie racje – przydadzą się. Gdy wbiegniesz do garażu, włączy się alarm. Poczekaj, aż Emmerich włączy silnik, po czym wskakuj do samochodu i pruj z karabinu. Musisz zabić strażników, a następnie rozwalić beczki i znów wykończyć strażników. Niezwykle wygodne jest trzymanie przycisku akcji, dzięki czemu będziesz strzelał cały czas (spokojnie, amunicja się nie kończy). Pod koniec trasy będziesz musiał postrzelać do jeszcze jednego natręta, gdy się z nim uporasz, wyjedziesz z bazy i tym samym ukończysz grę.

Cdn.

Gratuluję! Prawda, że było warto?

Konsolite

Microsoft
www.microsoft.com

DYSTRYBUTOR PL – APN PROMISE
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 9/10

część 3

Witam w kolejnej, trzeciej już części naszego poradnika! Tym razem przyjrzymy się bliżej postaciom barbarzyńcy, amazonki i paladyna.

BARBARZYŃCA

Początkowe wartości atrybutów:
Siła (strength): 30
Zręczność(dexterity): 20
Żywotność (vitality): 25
Energia (energy): 10
Życie (hit points): 55
Wytrzymałość (stamina): 91
Mana (mana): 10
Co poziom postać dostaje bonus:
Życie (hit points): +2
Wytrzymałość (stamina): +1
Mana (mana): +1

Przyznane punkty zwiększają statystyki w następujący sposób:
1 Żywotność: +4 życie, +1 stamina
1 Energia: +1 mana

Barbarzyńca walczy w bezpośrednim zwarciu, więc w jego wypadku bardziej niż u innych klas istotna jest zbroja i broń. Żeby móc korzystać z najpotężniejszej broni, powinien docelowo mieć 170 punktów siły (więcej, jeśli chce się zwiększyć zadawane obrażenia). Również żywotność jest dużo ważniejsza, szczególnie w grze zawodowcem. Przydaje się też zręczność – po pierwsze niektóre rodzaje broni wymagają tej cechy na dość wysokim poziomie, po drugie zwiększa to szansę na trafianie i daje możliwość unikania ciosów. Energia jest najmniej istotna – na ogół gracze nie rozwijają jej, za to stosują przedmioty zwiększające poziom many oraz takie, które przy trafieniu wykradają ją.

Zaletą barbarzyńcy jest duża ilość umiejętności pasywnych, działających „przez cały czas". Warto zainwestować jak najwięcej punktów w Skórę z Żelaza (Iron Skin) oraz w jedno i tylko jedno z mistrzostw we władaniu bronią. Oprócz tego trochę – acz niezbyt wiele – we Wrodzoną Odporność (Natural Resistance). W pozostałe umiejętności pasywne warto włożyć przynajmniej po jednym punkcie – choćby po to, żeby mogły zadziałać bonusy „+ do wszystkich umiejętności". Okrzyki są dobre przy grze zespołowej, w grze samodzielnej również mogą być przydatne, ale ich skuteczność jest mniejsza.

Dzięki zdolnościom bojowym barbarzyńca staje się straszliwą maszyną do zabijania. Nie warto jednak rozwijać ich wszystkich, a tylko kilka, z których będzie się korzystać. Jedną z najpopularniejszych jest Trąba Powietrzna (Whirlwind). Gra wtedy jest mało finezyjna, ale najbardziej skuteczna. Inną drogą, prawie nie spotykaną, jest gra dwoma rodzajami broni i inwestowanie w Szał Bitewny (Frenzy). Jak dotąd nie natknąłem się na barbarzyńcę specjalizującego się w broni rzucanej...

OKRZYKI

Umiejętność: Skowyt (Howl)
Wymagany poziom: 1.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Odstrasza potwory.

Uwagi: Zazwyczaj zależy nam, żeby potwory same wchodziły pod miecz, niż żeby trzeba było za nimi ganiać, jednak gdy – zwłaszcza na niższych poziomach – jesteśmy otoczeni przez przeważające siły wroga, może się przydać. Nie więcej niż 1 pkt.

Odnajdywanie Mikstur (Find Potion)
Wymagany poziom: 1.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Przeszukiwanie ciał w poszukiwaniu mikstur.

Uwagi: Wraz ze wzrostem poziomu tej umiejętności mamy coraz większą szansę na znalezienie mikstur. Zdecydowanie warto tu włożyć 1 pkt. – w grze wieloosobowej postacie używające many będą Was błogosławić za odnajdywane mikstury many. W grze solo jest to nieco mniej przydatne. W dodatku dzięki temu można uniemożliwić potworom podnoszenie swoich pobratymców z martwych. Jeżeli odnajdziecie miksturę, macie 60% szans, że będzie to Mikstura Życia, 30% Mikstura Many i 10% Mikstura Wzmocnienia.

Mikstury Many/Życia
Akt I: lekka
Akt II: zwykła
Akt III: większa
Akt IV: większa
Mikstury Wzmocnienia
Akt I: Mikstura Wzmocnienia
Akt II: Mikstura Wzmocnienia
Akt III: Mikstura Pełnego Wzmocnienia
Akt IV: Mikstura Pełnego Wzmocnienia

Drwina (Taunt)
Wymagany poziom: 6.
Wymagane umiejętności: Skowyt (Howl) [1]
Efekt: Drażni potwory i zachęca je do ataku.

Uwagi: Przydatne na potwory, które uciekają przed barbarzyńcą lub atakują z dystansu. Nie działa na potwory wyjątkowe, bossów i innych graczy.

Okrzyk (Shout)
Wymagany poziom: 6.
Wymagane umiejętności: Skowyt (Howl) [1]
Efekt: Zwiększa zdolności obronne sprzymierzeńców.

Uwagi: Na początku gry, kiedy jeszcze nie są dostępne lepsze umiejętności, może być przydatny, zwłaszcza w grze wieloosobowej. Później już mniej, dlatego nie warto wkładać więcej niż 1 pkt.

Odnajdywanie Przedmiotów (Find Item)
Wymagany poziom: 12.
Wymagane umiejętności: Odnajdywanie Mikstur (Find Potion) [1]
Efekt: Przeszukiwanie ciał w poszukiwaniu przedmiotów.

Uwagi: Rzadko się zdarza, że odnajdywany przedmiot będzie magiczny (wyjątkiem są amulety i pierścienie – te zawsze są magiczne). Daje szansę na odnalezienie wyjątkowych przedmiotów z miejscem na klejnoty. Jednak ja uważam, że nie warto w to inwestować nawet punktu.

Szansa na przedmiot określonej jakości:
Niska jakość: 5%
Zwykła jakość: 65%
Dobra jakość: 30%

Okrzyk Bojowy (Battle Cry)
Wymagany poziom: 18.
Wymagane umiejętności: Skowyt (Howl) [1], Drwina (Taunt) [6]
Efekt: Obniża u wroga zdolności obronne i zmniejsza zadawane przez niego obrażenia.

Uwagi: Nie polecam, ale może być przydatny przy pewnych stylach gry.

Rozkazy (Orders)
Wymagany poziom: 24.
Wymagane umiejętności: Skowyt (Howl) [1], Okrzyk (Shout) [6]
Efekt: Zwiększa maksymalny poziom many, życia i wytrzymałości sprzymierzonych postaci znajdujących się w jego zasięgu.

Uwagi: Nieocenione przy grze wieloosobowej. Mimo to nie warto wkładać zbyt wielu punktów. 2–3 w zupełności wystarczą.

Ponury Totem (Grim Ward)
Wymagany poziom: 24.
Wymagane umiejętności: Odnajdywanie Mikstur (Find Potion) [1], Odnajdywanie Przedmiotów (Find Item) [12]
Efekt: Tworzy Totem, który odstrasza wrogów.

Uwagi: Moim zdaniem absolutnie nieprzydatny. Nie działa na potwory wyjątkowe, bossów i innych graczy.

Zawołanie Bitewne (War Cry)
Wymagany poziom: 30.
Wymagane umiejętności: Skowyt (Howl) [1], Drwina (Taunt) [6], Okrzyk (Shout) [6], Okrzyk Bojowy (Battle Cry) [18], Rozkazy (Orders) [24]
Efekt: Zadaje obrażenia i ogłusza przeciwników.

Uwagi: Zadawane obrażenia są stosunkowo niewielkie i potworom, z którymi przyjdzie nam walczyć na tym etapie rozwoju postaci, niewiele zrobią. Kuszące mogłoby być ogłuszenie, ale czas jego działania jest, niestety, bardzo krótki.

Dowodzenie (Battle Command)
Wymagany poziom: 30.
Wymagane umiejętności: Skowyt (Howl) [1], Okrzyk (Shout) [6], Rozkazy (Orders) [24]
Efekt: Zwiększa poziom wszystkich umiejętności o 1.

Uwagi: To bardzo przydatna umiejętność, zwłaszcza w grze wieloosobowej. Im wyższy jej poziom, tym dłuższy czas działania. Warto włożyć kilka punktów, ale niezbyt wiele.

ZDOLNOŚCI BOJOWE

Barbarzyńcy mają ukrytą umiejętność – Uderzenie Krytyczne (Critical Strike). To szansą na zadanie podwójnych obrażeń. Jest ona wyrażona w procentach i równa się poziomowi mistrzostwa we władaniu bronią pomnożonemu przez 2, np. jeżeli mamy Mistrzostwo we Władaniu Mieczami na 15. poziomie, to walcząc mieczem mamy 30% szans na wyprowadzenie Uderzenia Krytycznego.

Na początku gry warto wybrać jeden rodzaj broni i inwestować tylko w jedno mistrzostwo, by jak najlepiej wykorzystać dostępne punkty umiejętności.

Mistrzostwo we Władaniu Mieczami (Sword Mastery)
Wymagany poziom: 1.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Zwiększa efektywność w walce mieczami (obrażenia i trafienia).

Uwagi: Zaletą mieczy jest stosunkowo duża szybkość ataku i to, że można walczyć dwoma mieczami dwuręcznymi naraz.

Mistrzostwo we Władaniu Toporami (Axe Mastery)
Wymagany poziom: 1.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Zwiększa efektywność w walce toporami (obrażenia i trafienia).

Uwagi: Zaletą toporów jest stosunkowo duża szybkość ataku.

Mistrzostwo we Władaniu Buławami (Mace Mastery)
Wymagany poziom: 1.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Zwiększa efektywność w walce buławami (obrażenia i trafienia).

Uwagi: Zaletą buław jest zdawanie dużych obrażeń. Niska szybkość jest wadą, ale przy umiejętności Trąba Powietrzna nie ma to znaczenia.

Mistrzostwo we Władaniu Bronią Drzewcową (Pole Arm Mastery)
Wymagany poziom: 6.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Zwiększa efektywność w walce bronią drzewcową (obrażenia i trafienia).

Uwagi: Zaletą broni drzewcowej jest duży zasięg. Dobrze działa w połączeniu z Trąbą Powietrzną.

Mistrzostwo w Rzucaniu (Throwing Mastery)
Wymagany poziom: 6.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Pozwala rzucać dwoma rodzajami broni na raz.

Uwagi: Nie widziałem, żeby jakiś barbarzyńca w ten sposób walczył. Zaletą jest możliwość atakowania z odległości, wadą – niewielkie obrażenia i konieczność noszenia ze sobą „amunicji".

Mistrzostwo we Władaniu Włóczniami (Spear Mastery)
Wymagany poziom: 6.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Zwiększa efektywność w walce włóczniami (obrażenia i trafienia).

Uwagi: Rzadko używana kombinacja. Raczej nie polecam.

Zwiększona Wytrzymałość (Increased Stamina)
Wymagany poziom: 12.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Zwiększa wytrzymałość i prędkość jej odzyskiwania.

Uwagi: Przy ciężkim ekwipunku wydaje się nieco pomagać, bo można dłużej biegać. Zdecydowanie warto włożyć 1 pkt., choćby po to, żeby na umiejętność tę działały okrzyki, kapliczki i przedmioty zwiększające wszystkie umiejętności.

Skóra z Żelaza (Iron Skin)
Wymagany poziom: 18.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Zwiększa zdolności obronne.

Wielki Poradnik

Część 3

DIABLO 2

Uwagi: Znacznie zwiększa obronę barbarzyńcy. Docelowo warto zainwestować w nią 20 pkt.

Zwiększona Szybkość (Increased Speed)

Wymagany poziom: 24.

Wymagane umiejętności: Zwiększona Wytrzymałość (Increased Stamina) [12]

Efekt: Zwiększa szybkość poruszania.

Uwagi: 1 pkt. zdecydowanie warto włożyć. Czy więcej? To już zależy od Was.

Wrodzona Odporność (Natural Resistance)

Wymagany poziom: 30.

Wymagane umiejętności: Skóra z Żelaza (Iron Skin) [18]

Efekt: Zwiększa wszystkie odporności.

Uwagi: Bardzo przydatne. Odporności są niezwykle istotne, zwłaszcza na poziomach trudności Koszmar i Piekło. Dzięki tej umiejętności można zrównoważyć ujemne odporności – i warto włożyć tylko tyle punktów. Później przyrosty odporności są zbyt małe, by było to opłacalne.

ZDOLNOŚCI

Odrzucenie (Bash)

Wymagany poziom: 1.

Wymagane umiejętności: Brak

Efekt: Cios, który odrzuca przeciwnika.

Uwagi: Umiejętność przydatna na początku, ale oferuje niewielkie bonusy w porównaniu ze zdolnościami wyższych poziomów. Warto włożyć 1 pkt., gdyż jest konieczna do uzyskania umiejętności z dalszej części drzewa. Więcej punktów to moim zdaniem marnotrawstwo.

Skok (Leap)

Wymagany poziom: 6.

Wymagane umiejętności: Brak

Efekt: Pozwala na wykonanie długiego skoku.

Uwagi: Ułatwia chodzenie „na skróty" – umożliwia przeskakiwanie rzeczek i innych przeszkód, wyskakiwanie z opresji, gdy jesteśmy otoczeni przez zgraję potworów. Jednak szybko zastąpiona przez Atak z Wyskoku, dlatego nie polecam więcej niż 1 pkt.

Podwójne Uderzenie (Double Swing)

Wymagany poziom: 6.

Wymagane umiejętności: Odrzucenie (Bash) [1]

Efekt: Szybki podwójny atak na dwóch pobliskich przeciwników.

Uwagi: Przydatne, ale tylko pod warunkiem, że nasz barbarzyńca ma docelowo walczyć dwoma rodzajami broni z wykorzystaniem Frenzy.

Ogłuszenie (Stun)

Wymagany poziom: 12.

Wymagane umiejętności: Odrzucenie (Bash) [1]

Efekt: Ogłusza na chwilę przeciwnika.

Uwagi: Przydatne przede wszystkim do walki z pojedynczymi przeciwnikami.

Podwójny Rzut (Double Throw)

Wymagany poziom: 12.

Wymagane umiejętności: Odrzucenie (Bash) [1], Podwójne Uderzenie (Double Swing) [6]

Efekt: Rzut dwoma rodzajami broni na raz.

Uwagi: Atak z broni miotanej zadaje stosunkowo niewielkie obrażenia, poza tym trzeba nosić ze sobą „amunicję". Z drugiej strony może być przydatne do walki z bossami, którzy są „Lightning Enchanted". Osobiście nic bym tu nie inwestował, chyba że 1 pkt. – potrzebny do wyboru Szału Bitewnego (gdybym zamierzał nim grać).

Atak z Wyskoku (Leap Attack)

Wymagany poziom: 18.

Wymagane umiejętności: Skok (Leap) [6]

Efekt: Skok zakończony atakiem.

Uwagi: Tak jak przy Skoku. Od razu mamy nieograniczony zasięg (to znaczy, w obrębie widocznego ekranu) i ta umiejętność powinna całkowicie zastąpić Skok. Jest to też znakomity sposób na walkę z pojedynczymi przeciwnikami, zwłaszcza bossami. Można też dostać się w dogodne miejsce do przeprowadzenia skutecznego ataku Trąbą Powietrzną.

Koncentracja (Concentrate)

Wymagany poziom: 18.

Wymagane umiejętności: Odrzucenie (Bash) [1], Ogłuszenie (Stun) [12]

Efekt: Nieprzerwany atak.

Uwagi: Moim zdaniem, mało przydatne, chyba że walczymy jakąś powolną bronią. Raczej nie polecam.

Szał Bitewny (Frenzy)

Wymagany poziom: 24.

Wymagane umiejętności: Odrzucenie (Bash) [1], Podwójne Uderzenie (Double Swing) [6], Podwójny Rzut (Double Throw) [12]

Efekt: Skuteczny atak dwoma rodzajami broni powoduje przyspieszenie poruszania się i ataku.

Uwagi: Jeżeli mamy zamiar walczyć dwoma rodzajami broni, to będzie to docelowa umiejętność. Dodatkowo można ją połączyć z innymi – wprowadzić się w stan szału i używać jakiejś innej umiejętności, bo przez czas trwania szału będzie ona dużo szybsza.

Trąba Powietrzna (Whirlwind)

Wymagany poziom: 30.

Wymagane umiejętności: Odrzucenie (Bash) [1], Skok (Leap) [6], Ogłuszenie (Stun) [12], Koncentracja (Concentrate) [18], Atak z Wyskoku (Leap Attack) [18]

Efekt: Wirujący taniec śmierci.

Uwagi: To chyba najpotężniejsza z umiejętności barbarzyńcy. Wiele osób wybiera ją jako swą główną „broń". Zaletą „trąbki" jest to, że ignoruje ona prędkość oręża, dzięki czemu znakomicie działa w połączeniu z powolnymi rodzajami broni, które zadają duże obrażenia, czyli buławami. Inni przedkładają użycie broni drzewcowych lub włóczni, a to ze względu na ich duży zasięg. Najlepiej stosować ją na duże grupy przeciwników, należy jednak uważać na stwory, które mogą rzucić klątwę Żelazna Dziewica lub są „Lightning Enchanted".

Berserker (Berserk)

Wymagany poziom: 30.

Wymagane umiejętności: Odrzucenie (Bash) [1], Ogłuszenie (Stun) [12], Koncentracja (Concentrate) [18]

Efekt: Potęguje cios, ale narażamy się na zwiększone obrażenia od magii.

Uwagi: Moim zdaniem zupełnie nieprzydatne – bonus niewielki, a narażamy się na ogromne niebezpieczeństwo. Na 30. poziomie lepiej ten punkt przeznaczyć na Trąbę Powietrzną lub Wrodzoną Odporność.

AMAZONKA

Początkowe wartości atrybutów:

Siła (strength): 20

Zręczność(dexterity): 25

Żywotność (vitality): 20

Energia (energy): 15

Życie (hit points): 50

Wytrzymałość (stamina): 84

Mana (mana): 15

Co poziom postać dostaje bonus w postaci:

Życie (hit points): +2

Wytrzymałość (stamina): +1

Mana (mana): +1,5

Przyznane punkty zwiększają statystyki w następujący sposób:

1 Żywotność: +3 życie, +1 stamina

1 Energia: +1,5 many

W przypadku amazonki trzeba się zdecydować, jaką bronią będziemy walczyć. Oczywistym wyborem jest włócznia/oszczep lub łuk. Od wyboru broni zależeć będzie, które współczynniki i umiejętności będą przydatne. Oczywiście możliwe jest granie zupełnie innymi rodzajami broni i stosowanie odmiennej taktyki, ale wydaje się to być dużo mniej skuteczne. Podstawową statystyką amazonki jest zręczność – to ona odpowiedzialna jest za trafianie, a w przypadku łuku/kuszy również za zadawane obrażenia. Kolejną ważną cechą jest Siła, przy czym w przypadku amazonki walczącej włócznią jest ona bardziej istotna, ponieważ od niej zależy ilość zadawanych obrażeń. W obu przypadkach duża siła jest potrzebna do noszenia odpowiedniego ekwipunku. Dla amazonek walczących łukiem/kuszą najmniej istotna jest żywotność, chyba że mamy do czynienia z zawodowcem, najważniejsza jest mana. Z kolei dla amazonek walczących w zwarciu odwrotnie.

Amazonki mają 3 drzewa umiejętności. W zależności od wybranej broni wystarczy się skoncentrować na dwóch z nich – „Oszczep i Włócznia", „Łuki i Kusze" te nazwy mówią same za siebie i nie ma się co nad tym rozpisywać. Natomiast umiejętności z drzewka „Umiejętności bierne i magia" przydadzą się każdej amazonce.

OSZCZEP I WŁÓCZNIA

Dźgnięcie (Jab)

Wymagany poziom: 1.

Wymagane umiejętności: Brak

Efekt: Kilka uderzeń w czasie „normalnego" ataku.

Uwagi: Każde następne uderzenie w serii jest słabsze od poprzedniego. Dla amazonki walczącej włócznią jest to znakomita zdolność, ale trzeba z nią uważać w przypadku potworów „Lightning Enchanted" i tych, które zarzucają aurę Ciernie/Żelazną Dziewicę.

Uderzenie Mocy (Power Strike)

Wymagany poziom: 6.

Wymagane umiejętności: Dźgnięcie (Jab) [1]

Efekt: Dodaje obrażenia od błyskawic i zwiększa standardowe obrażenia.

Uwagi: Na pewno nie warto inwestować tu kilku pkt., wystarczy 1, i to tylko jeżeli zamierzamy wybrać następne umiejętności z tej gałęzi drzewa.

Zatruty Oszczep (Poison Javelin)
Wymagany poziom: 6.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Rzut zatrutym oszczepem.
Uwagi: Owszem można – zatruć i biegać w kółko, czekając, aż trucizna zrobi swoje. Jak dla mnie jednak jest to za wolne, kosztuje za dużo many i zadaje zbyt małe obrażenia. Zdecydowanie nie polecam.

Nabijanie (Impale)
Wymagany poziom: 12.
Wymagane umiejętności: Dźgnięcie (Jab) [1]
Efekt: Potężny atak, zadający zwiększone obrażenia i szybciej zużywający broń.
Uwagi: +300% obrażeń to jest coś! I to już na pierwszym poziomie!

Błyskawica (Lightning Bolt)
Wymagany poziom: 12.
Wymagane umiejętności: Zatruty Oszczep (Poison Javelin) [6]
Efekt: Zmienia rzucony oszczep w błyskawice.
Uwagi: Niezbyt ciekawe; warto włożyć co najwyżej 1 pkt., a i to tylko jeżeli chcemy skupić się na lepszych umiejętnościach związanych z błyskawicami.

Elektryczny Cios (Charged Strike)
Wymagany poziom: 18.
Wymagane umiejętności: Dźgnięcie (Jab) [1], Uderzenie Mocy (Power Strike) [6], Zatruty Oszczep (Poison Javelin) [6], Błyskawica (Lightning Bolt) [12]
Efekt: Zaklina broń kłującą Wiązkami Błyskawic.
Uwagi: Warto włożyć punkt, ale tylko jeżeli będziemy chcieli walczyć za pomocą Uderzenia Błyskawic.

Oszczep Zarazy (Plague Javelin)
Wymagany poziom: 18.
Wymagane umiejętności: Zatruty Oszczep (Poison Javelin) [6], Błyskawica (Lightning Bolt) [12]
Efekt: Zaklina oszczep eksplozją trucizn.
Uwagi: Poprawiona wersja Zatrutego Oszczepu. Jednak trucizny to nie jest to, co tygrysy lubią najbardziej.

Rozpędzenie (Fend)
Wymagany poziom: 24.
Wymagane umiejętności: Dźgnięcie (Jab) [1], Nabijanie (Impale) [12]
Efekt: Atak na wszystkie przyległe cele.
Uwagi: Przydatny do walki z grupami przeciwników. Ale mimo wszystko nie polecam.

Uderzenie Błyskawicy (Lightning Strike)
Wymagany poziom: 30.
Wymagane umiejętności: Dźgnięcie (Jab) [1], Uderzenie Mocy (Power Strike) [6], Zatruty Oszczep (Poison Javelin) [6], Błyskawica (Lightning Bolt) [12]
Efekt: Zaklina broń kłującą Wiązkami Błyskawic.
Uwagi: Do ataku włócznią dodaje wiązkę błyskawic. Wydawać by się mogło, że to jeden z najpotężniejszych ataków włócznią, jednak jest dość drogi, a na wyższych poziomach potwory mają dość wysoką odporność na błyskawice. Jednak na duże grupy wrogów jest dość skuteczny.

Furia Błyskawic (Lightning Furry)
Wymagany poziom: 30.
Wymagane umiejętności: Zatruty Oszczep (Poison Javelin) [6], Błyskawica (Lightning Bolt) [12], Oszczep Zarazy (Plague Javelin) [18]
Efekt: Błyskawica, która po trafieniu rozdziela się.
Uwagi: Zdolność podobna do Uderzenia Błyskawic, tyle że pozwala atakować oszczepem z dystansu. Jest minimalnie droższa, jeżeli chodzi o manę.

UMIEJĘTNOŚCI BIERNE ORAZ MAGIA

Wewnętrzne Spojrzenie (Inner Sight)
Wymagany poziom: 1.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Podświetla wrogów i ułatwia ich trafienie.
Uwagi: Warto włożyć tylko 1 pkt., żeby uzyskać możliwość wyboru następnych umiejętności. Bonus na samym początku gry może się okazać przydatny, ale im dalej w las, tym ma on mniejsze znaczenie.

Uderzenie Krytyczne (Critical Strike)
Wymagany poziom: 1.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Szansa na zadanie podwójnych obrażeń.
Uwagi: To jedna z najważniejszych umiejętności amazonki. Działa z każdą bronią i jest pasywna, czyli cały czas włączona. Z pewnością warto tu włożyć kilka punktów. Jednak na początek nie za dużo, jako że wraz z dodawaniem kolejnych punktów szansa rośnie coraz wolniej. Jeśli nie będzie w co inwestować, to w późniejszej grze zawsze można tu punkcik dorzucić.

Unik (Dodge)
Wymagany poziom: 6.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Daje szansę uniknięcia ataku, kiedy amazonka się nie porusza.
Uwagi: Działa podczas ataku. Jest to ważna umiejętność dla każdej amazonki. Z pewnością kilka punktów nie zawadzi, jednak nie przesadzałbym z ich ilością, jako że kolejne punkty dają coraz mniejszy przyrost szans na uniknięcie ataku.

Spowolnienie Pocisków (Slow Missiles)
Wymagany poziom: 12.
Wymagane umiejętności: Wewnętrzne Spojrzenie (Inner Sight) [1]
Efekt: Spowalnia pociski wroga.
Uwagi: Dzięki tej umiejętności zarówno Tobie, jak i członkom Twojej drużyny będzie łatwiej omijać pociski wroga. Przydatne zwłaszcza przy potworach zasypujących ogromną ilością niebezpiecznych czarów w Sanktuarium Chaosu.

Omijanie (Avoid)
Wymagany poziom: 12.
Wymagane umiejętności: Unik (Dodge) [6]
Efekt: Daje szansę uniknięcia ataku balistycznego.
Uwagi: Jest to ważna umiejętność dla każdej amazonki. W przypadku tych walczących w starciu – mniej ważna niż Unik, w przypadku tych walczących z dystansu – dużo ważniejsza. Z pewnością kilka punktów nie zawadzi, jednak nie przesadzałbym z ich ilością, jako że kolejne punkty dają coraz mniejszy przyrost szansy uniknięcia ataku.

Penetracja (Penetrate)
Wymagany poziom: 18.
Wymagane umiejętności: Uderzenie Krytyczne (Critical Strike) [1]
Efekt: Zwiększa szansę na trafienie.
Uwagi: To kolejna umiejętność pasywna. Ile punktów w nią wpakować? Ilekroć podczas gry poczujesz, że masz problemy z trafianiem do celu, warto dołożyć punkcik. Jeżeli trafiasz bez problemu, lepiej go poświęcić na coś innego.

Przynęta (Decoy)
Wymagany poziom: 24.
Wymagane umiejętności: Wewnętrzne Spojrzenie (Inner Sight) [1], Spowolnienie Pocisków (Slow Missiles) [12]
Efekt: Tworzy przynętę, która ma Twoją postać.
Uwagi: Przynęta jest umiejętnością przydatną każdej amazonce – przyciąga wrogów i stanowi dla Ciebie rodzaj „tarczy". Można jej też użyć w charakterze „wykrywacza potworów" – starczy ją postawić na brzegu ekranu i patrzeć, czy coś ją atakuje. Część pocisków zamiast w Ciebie będzie skierowanych w przynętę. Warto jej używać, nawet jeżeli dostępna jest już walkiria. Ale nie warto pakować tu zbyt wielu punktów – bo te poświęcone na walkirię będą znacznie lepiej wykorzystane.

Odskok (Evade)
Wymagany poziom: 24.
Wymagane umiejętności: Unik (Dodge) [6], Omijanie (Avoid) [12]
Efekt: Szansa uniknięcia ataku, kiedy amazonka jest w ruchu.
Uwagi: Jest to ważna umiejętność dla każdej amazonki, myślę jednak, że nieco mniej ważna niż Unik. Z pewnością kilka punktów nie zawadzi, jednak nie przesadzałbym z ich ilością, jako że kolejne punkty dają coraz mniejszy przyrost szansy uniknięcia ataku.

Walkiria (Valkyrie)
Wymagany poziom: 30.
Wymagane umiejętności: Wewnętrzne Spojrzenie (Inner Sight) [1], Unik (Dodge) [6], Omijanie (Avoid) [12], Spowolnienie Pocisków (Slow Missiles) [12], Przynęta (Decoy)[12], Odskok (Evade) [24]
Efekt: Tworzy potężną wojowniczkę, która walczy po Twojej stronie.
Uwagi: Nekromanta ma swojego golema, amazonka ma walkirię. Od kiedy ta staje się dostępna na 30. poziomie, jest niezwykle pomocna w walce – nie tylko jako dodatkowa siła uderzeniowa, ale również jako żywa tarcza. Walkiria jest lepsza w walce od najemnika, a na dodatek można ją przyzwać, gdy tylko starczy na to many. Atakuje włócznią, której własności magiczne są losowane przy każdym przywołaniu. Item Level dla włóczni jest równy 25+3 za każdy poziom walkirii – więc może się jej trafić naprawdę dobra broń. Czyli walkiria na 20. poziomie będzie mogła wylosować praktycznie wszystkie modyfikatory, jakie są dostępne w grze.

Przebijanie (Pierce)
Wymagany poziom: 30.
Wymagane umiejętności: Uderzenie Krytyczne (Critical Strike) [1], Penetracja (Penetrate) [18]
Efekt: Szansa, że pocisk przebije wroga i trafi następnego.
Uwagi: Ta umiejętność jest nieoceniona dla wszystkich amazonek walczących z dystansu (łuk, kusza, oszczep). Z pewnością warto tu włożyć co najmniej kilka punktów.

ŁUK I KUSZA

Magiczna Strzała (Magic Arrow)
Wymagany poziom: 1.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Tworzy strzałę z magii.
Uwagi: Ta umiejętność jest przydatna, kiedy skończą się strzały. Dodatkowe obrażenia są niewielkie i w dalszej grze nie mają większego znaczenia.

Strzała Ognia (Fire Arrow)
Wymagany poziom: 1.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Strzała zadaje dodatkowe obrażenia od ognia.
Uwagi: Przydatna w początkowej fazie gry, później zastępowana przez Wybuchającą Strzałę lub Strzałę Spopielenia.

Strzała Zimna (Cold Arrow)
Wymagany poziom: 6.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Strzała zadaje dodatkowe obrażenia od zimna.
Uwagi: Dodatkowym efektem jest to, że wrogowie zostają spowolnieni przez zimno. Przydatna w początkowej fazie gry, później zastępowana przez Lodową Strzałę lub Strzałę Zamrażającą.

Strzał Seryjny (Multiple Shot)
Wymagany poziom: 6.
Wymagane umiejętności: Magiczna Strzała (Magic Arrow) [1]
Efekt: Rozdziela strzałę, tak by trafiała w kilka celów.
Uwagi: Znakomita umiejętność do walki z wieloma przeciwnikami. Przedmioty kradnące życie i manę przy tej umiejętności pozwalają szybko uzupełnić ich braki. Koszt Strzału Seryjnego rośnie wraz z poziomem, dlatego nieodzownie warto w niego pakować maks. punktów. Jeżeli zdecydujemy się go używać jako podstawowej umiejętności, warto włożyć w niego około 10 pkt., jako że potem staje się za drogi.

Wybuchająca Strzała (Exploding Arrow)
Wymagany poziom: 12.
Wymagane umiejętności: Magiczna Strzała (Magic Arrow) [1], Strzała Ognia (Fire Arrow) [1], Strzał Seryjny (Multiple Shot) [6]
Efekt: Strzała zadaje dodatkowe obrażenia od ognia i eksploduje po trafieniu.
Uwagi: Na początku dość przydatne do walki z grupami przeciwników, w dalszej grze staje się coraz mniej użyteczne ze względu na duże odpor-

ności potworów na ogień. Zdecydowanie lepsza jest Strzała Spopielenia.

Lodowa Strzała (Ice Arrow)

Wymagany poziom: 18.

Wymagane umiejętności: Strzała Zimna (Cold Arrow) [1]

Efekt: Strzała zamraża cel i zdaje obrażenia od zimna..

Uwagi: W grze PvP spowalnia graczy, ale nie zamraża. Moim zdaniem strzały oparte na zimnie są bardziej skuteczne od ognistych. Tymczasowo dobra – dopóki nie będzie dostępna Strzała Zamrażająca.

Strzała Kierowana (Guided Arrow)

Wymagany poziom: 18.

Wymagane umiejętności: Magiczna Strzała (Magic Arrow) [1], Strzał Seryjny (Multiple Shot) [6]

Efekt: Strzała sama szuka celu.

Uwagi: Znakomita umiejętność do gry PvP. Nie trzeba się skupiać na celowaniu, wystarczy uciekać i strzelać na oślep. Idealne dla miłośników pojedynków.

Wymiatanie (Strafe)

Wymagany poziom: 24.

Wymagane umiejętności: Magiczna Strzała (Magic Arrow) [1], Strzał Seryjny (Multiple Shot) [6], Strzała Kierowana (Guided Arrow) [18]

Efekt: Wypuszcza serię pocisków do jednego celu.

Uwagi: Znakomita umiejętność do walki z bossami. Ma jednak wadę – w czasie strzelania amazonka jest zablokowana i dopóki nie zakończy serii, doznaje obrażeń. Jest to jednak umiejętność, którą wybiera wiele amazonek walczących łukiem lub kuszą. Aczkolwiek alternatywą jest tu Strzał Seryjny. Nie warto wkładać aż 20 pkt., ponieważ seria będzie trwać zbyt długo, a to może narazić nas na obrażenia.

Strzała Spopielenia (Immolation Arrow)

Wymagany poziom: 24.

Wymagane umiejętności: Magiczna Strzała (Magic Arrow) [1] , Strzała Ognia (Fire Arrow) [1], Strzał Seryjny (Multiple Shot) [6], Wybuchająca Strzała (Exploding Arrow) [12]

Efekt: Strzała zadaje obrażenia od ognia i podpala fragment podłoża.

Uwagi: Efekt tego czaru jest nieco podobny do Ściany Ognia. Znakomicie działa, gdy atakując np. Twoją walkirię albo przynętę, potwory nie poruszają się.

Strzała Zamrażająca (Freezing Arrow)

Wymagany poziom: 30.

Wymagane umiejętności: Strzała Zimna (Cold Arrow) [1], Lodowa Strzała (Ice Arrow) [18]

Efekt: Strzała zamraża wszystkich przeciwników znajdujących się w pobliżu punktu trafienia.

Uwagi: Gracze nie mogą być zamrożeni, co najwyżej spowolnieni. Dobre do powstrzymywania dużych grup przeciwników, by móc spokojnie wykańczać je Strzałem Seryjnym lub Wymiataniem. Na wyższych poziomach trudności, gdzie czas zamrożenia jest zredukowany oraz potwory mają wyższe odporności na żywioły, mniej przydatne.

Ekwipunek amazonki będzie zależał od sposobu walki. Jeżeli będzie ona używać łuku lub kuszy, to należy pamiętać, że jest to najważniejsza część jej ekwipunku. Warto szukać broni zadającej jak największe obrażenia i dodającej +2 do poziomu umiejętności. W przypadku włóczniczki/oszczepniczki nie będziemy mieli takiego bonusa, ale za to warto się rozejrzeć za dobrą tarczą – z zestawu Sigona lub – w późniejszej grze – tarczy z trzema doskonałymi diamentami. Przydatny będzie oczywiście amulet podwyższający poziom umiejętności oraz mający dodatkowe właściwości. W przypadku amazonek walczących w zwarciu zbroja powinna mieć jak najwyższe AC (szybkie odzyskiwanie równowagi mile widziane), w przypadku amazonek „balistycznych" ważniejsze od AC są odporności. Tak czy inaczej, przydadzą się buty z szybkim bieganiem oraz przedmioty kradnące życie i manę. Przydatne są też jak najwyższe odporności.

PALADYN

Początkowe wartości atrybutów:
Siła (strength): 25
Zręczność(dexterity): 20
Żywotność (vitality): 25
Energia (energy): 15
Życie (hit points): 55
Wytrzymałość (stamina): 89
Mana (mana): 15

Co poziom postać dostaje bonus w postaci:
Życie (hit points): +2
Wytrzymałość (stamina): +1
Mana (mana): +1,5

Przyznane punkty zwiększają statystyki w następujący sposób:
1 Żywotność: +3 życie, +1 stamina
1 Energia: +1,5 mana

Paladyn jest jedną z najtrudniejszych postaci do grania. Ma duży wybór aur, które nie pochłaniają many (bardzo przydatne w różnych sytuacjach – zwłaszcza w grze wieloosobowej), ale mają one jedną wadę. Naraz można korzystać tylko z jednej z nich. Paladyn znakomicie sprawdza się w grze wieloosobowej, ale w grze w pojedynkę jest dużo trudniejszy. Niestety, nie da się zbudować paladyna, który by radził sobie zarówno w pojedynkę, jak i w grze zespołowej. Trzeba się na coś zdecydować.

Trudność gry paladynem potęgowana jest faktem, że w przeciwieństwie do innych postaci u niego trzeba w miarę równomiernie rozwijać wszystkie statystyki. Oczywiście najważniejsze są siła – pozwalająca na noszenie lepszego ekwipunku, i zręczność – podnosząca celność, ale i zwiększająca zdolność unikania ciosów. Jako że paladyn walczy raczej w zwarciu, nie można też zaniedbać żywotności. Najmniej znaczącą, aczkolwiek również potrzebną, jest energia. Paladyn ma wiele umiejętności, które pochłaniają sporo many. Można tu jednak inwestować mniej punktów – pod warunkiem, że zdobędziemy przedmioty „kradnące manę".

Aury są specjalnym typem umiejętności, właściwym tylko dla paladyna. Jest to coś pomiędzy umiejętnością pasywną (bo większość aur nie zużywa many), a aktywną (trzeba je aktywować i można używać tylko jednej na raz). Gdy w grze jest kilku paladynów, każdy z nich może zarzucić inną aurę i wszystkie one będą działały na wszystkie sprzymierzone postacie (o ile ich działanie nie jest ograniczone tylko do władającego nimi paladyna). Jeżeli paladyni zarzucą takie same aury, to ich efekty nie kumulują się. Aury podzielone są na defensywne i ofensywne (dwie zakładki drzewa umiejętności). Pierwsze zwiększają zdolności obronne drużyny, drugie służą do zadawania obrażeń przeciwnikom. Najlepiej jest specjalizować się w kilku aurach i używać ich wymiennie w zależności od zaistniałej sytuacji.

Trzecią zakładką drzewa umiejętności jest „walka" – tego nie trzeba chyba tłumaczyć. Dodam tylko, że warto znaleźć sobie kilka umiejętności, w których będziemy się specjalizować. W przeciwieństwie jednak do innych klas postaci u paladyna nie zawsze warto jest podnosić je na jak najwyższy poziom. Paladyn jest postacią, która mi osobiście najmniej się podoba, ale jest wiele osób, które uważają tego świętego rycerza za wartego uwagi.

AURY DEFENSYWNE

Modlitwa (Prayer)

Wymagany poziom: 1.

Wymagane umiejętności: Brak

Efekt: Leczy członków drużyny.

Uwagi: Na początku może się to wydawać interesujące, ale szybko okaże się, że na wyższych poziomach leczenie odbywa się tak wolno, iż praktycznie się tego w ogóle nie opłaca robić – tym bardziej, że odbywa się to kosztem many, której paladyn nigdy nie ma za wiele. Poza tym szybciej można się wyleczyć używając mikstur leczących (do nabycia w każdym sklepie)

Odporność na Ogień (Resist Fire)

Wymagany poziom: 1.

Wymagane umiejętności: Brak

Efekt: Zwiększa odporność członków drużyny na ogień.

Uwagi: Nie polecam. Lepiej zaczekać do 30. poziomu i zainwestować w aurę Zbawienia.

Śmiałość (Defiance)

Wymagany poziom: 6.

Wymagane umiejętności: Brak

Efekt: Zwiększa zdolności obronne członków drużyny.

Uwagi: Zazwyczaj najlepszą obroną jest atak, dlatego lepiej jest wybrać aurę, która będzie przyśpieszać śmierć wrogów. Jednak w przypadku groźniejszych przeciwników albo walki z dużą ich grupą ta aura może się okazać przydatna. Ja jednak nie inwestowałbym tutaj zbyt dużo punktów.

Odporność na Zimno (Resist Cold)

Wymagany poziom: 6.

Wymagane umiejętności: Brak

Efekt: Zwiększa odporność członków drużyny na zimno.

Uwagi: Nie polecam. Lepiej jest zaczekać do 30. poziomu i zainwestować w aurę Zbawienia.

Oczyszczenie (Cleansing)

Wymagany poziom: 12.

Wymagane umiejętności: Modlitwa (Prayer) [1]

Efekt: Dla całej drużyny – redukuje czas działania trucizn.

Uwagi: Trucizna jest raczej mało szkodliwa i nawet na wyższych poziomach zadaje śmiesznie małe obrażenia. Dlatego można tu zainwestować tylko 1 pkt., a i to tylko wtedy, jeżeli jest to konieczne, by otworzyć sobie możliwość wyboru kolejnych umiejętności.

Odporność na Błyskawice (Resist Lightning)

Wymagany poziom: 18.

Wymagane umiejętności: Brak

Efekt: Zwiększa odporność członków drużyny na błyskawice.

Uwagi: Nie polecam. Lepiej jest zaczekać do 30. poziomu i zainwestować w aurę Zbawienia.

Wigor (Vigor)

Wymagany poziom: 18.

Wymagane umiejętności: Modlitwa (Prayer) [1], Oczyszczenie (Cleansing) [12]

Efekt: Zwiększa prędkość poruszania się, wytrzymałość i prędkość jej odzyskiwania.

Uwagi: Warto zainwestować punkcik, jako że wigor przyda nam się za każdym razem, gdy będziemy musieli przebyć większą odległość. Warto go używać, zawsze kiedy nie grozi nam niebezpieczeństwo od potworów – w ten sposób będzie się grało szybciej i szybciej zdobywało kolejne poziomy doświadczenia. Jeden punkt w zupełności wystarczy, zwłaszcza jeżeli będziemy mieli przedmioty dodające +1 do wszystkich umiejętności.

Medytacja (Meditation)

Wymagany poziom: 24.

Wymagane umiejętności: Modlitwa (Prayer) [1], Oczyszczenie (Cleansing) [12]

Efekt: Dla całej drużyny zwiększa prędkość odzyskiwania many.

Uwagi: Ta aura na pewno się przyda, zwłaszcza jeżeli w drużynie będzie czarodziejka i nekromanta – te postacie będą Cię za nią błogosławić. Jeżeli używasz umiejętności zużywających dużo many, to i Tobie też się przyda.

Odkupienie (Redemption)

Wymagany poziom: 30.

Wymagane umiejętności: Modlitwa (Prayer) [1], Oczyszczenie (Cleansing) [12], Wigor (Vigor) [18]

Efekt: W krótkich odstępach czasu próbuje zamienić zwłoki na życie i manę.

Uwagi: Ta umiejętność działa tylko na paladyna. Pozwala bardzo szybko odzyskiwać życie i manę. Dodatkowo może być przydatna, kiedy walczymy z potworami, które są wskrzeszane (np. Upadli i ich szamani). Odkupienie nie opłaca się, kiedy w drużynie jest nekromanta, bo ten swą moc również czerpie z trupów.

Zbawienie (Salvation)

Wymagany poziom: 30.

Wymagane umiejętności: Brak

Efekt: Zwiększa odporność na żywioły.

Uwagi: To trzy poprzednie aury w jednym (Odporność na Ogień, Zimno i Błyskawice. UWAGA! Nie daje od-

porności na trucizny, ale jak mówiłem – trucizny są stosunkowo mało szkodliwe). Zdecydowanie najlepsza z aur dających odporność. Przyda się zarówno paladynowi, jak i całej drużynie – zwłaszcza na poziomach trudności Koszmar i Piekło. Jednak nie warto w nią pakować zbyt wielu punktów, jako że przyrost odporności z każdym punktem jest mniejszy, a i tak nie da się mieć odporności większej niż 75%.

AURY OFENSYWNE

Umiejętność: Moc (Might)
Wymagany poziom: 1.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Zwiększa obrażenie zadawane przez członków drużyny.

Uwagi: Fajna zdolność, ale od momentu kiedy dostępną stanie się Koncentracja, zostanie całkowicie przez nią zastąpiona. Nie warto wkładać tu zbyt wielu punktów – najlepiej tylko jeden.

Święty Ogień (Holly Fire)
Wymagany poziom: 6.
Wymagane umiejętności: Moc (Might) [1]
Efekt: Co jakiś czas zadaje obrażenia od ognia.

Uwagi: Obrażenia zadawane przez tę umiejętność są dość małe, więc ma ona zastosowanie tylko w bardzo wczesnych stadiach gry. Dalej może być zastąpiona przez Święty Wstrząs, ale prawdę mówiąc żadnej z nich nie polecam.

Ciernie (Thorns)
Wymagany poziom: 6.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Odbija obrażenia zadawane członkom drużyny.

Uwagi: To jedna z najlepszych umiejętności paladyna, a jej skuteczność jest zależna od siły potworów – im mocniej biją, tym mocniej obrywają. Zdecydowanie warto poświęcić na to sporo punktów. Niezwykle przydatne, gdy w drużynie jest wiele postaci walczących w starciu. Warto zwrócić uwagę, że wysoka wartość obrony znacznie osłabia tę umiejętność, bo obrażenia są odbijane tylko wtedy, gdy potworowi uda się Ciebie trafić. Wadą jest również to, że potwory muszą jednak zadawać te obrażenia i potrzebne będą jakieś metody na szybkie odzyskiwanie życia, ale skoro mikstury życia są powszechnie dostępne, nie powinno to stanowić dużego problemu. W grze PvP odbite obrażenia stanowią tylko 1/10 tego, co w walce z potworami. Oznacza to, że jeśli na 20. poziomie zostaniemy zaatakowani przez gracza, zostanie odbite tylko 101% obrażeń.

Błogosławiona Celność (Blessed Aim)
Wymagany poziom: 12.
Wymagane umiejętności: Moc (Might) [1]
Efekt: Zwiększa celność członków drużyny.

Uwagi: Ta aura ma zastosowanie, gdy w drużynie znajduje się wiele postaci walczących wręcz. Można ją polecić tylko w specjalnych przypadkach, dlatego nie inwestowałbym w nią za dużo.

Koncentracja (Concentration)
Wymagany poziom: 18.
Wymagane umiejętności: Moc (Might) [1], Błogosławiona Celność (Blessed Aim) [12]
Efekt: Zmniejsza niebezpieczeństwo przerwania Twojego ataku.

Uwagi: Oprócz szansy na nieprzerwany atak oferuje duże bonusy do zadawanych obrażeń. Znakomicie sprawdza się z innymi zdolnościami zwiększającymi zadawane obrażenia (Poświęcenie, Szarża). Jeżeli zależy Ci na zadawaniu jak największych obrażeń, to jest to aura dla Ciebie. Sprawdza się zwłaszcza w drużynie walczącej wręcz.

Święty Chłód (Holly Freez)
Wymagany poziom: 18.
Wymagane umiejętności: Moc (Might) [1], Święty Ogień (Holly Fire) [6]
Efekt: Co jakiś czas spowolnia przeciwników.

Uwagi: Warto się nad tym zastanowić. Dzięki tej aurze będziesz miał większą szansę, by zabić potwory, zanim zdołają Ci coś zrobić. Dobra na duele, ponieważ spowalnia też innych graczy.

Święty Wstrząs (Holly Shock)
Wymagany poziom: 24.
Wymagane umiejętności: Moc (Might) [1], Święty Ogień (Holly Fire) [6], Święty Chłód (Holly Freez) [18]
Efekt: Co jakiś czas razi wrogów błyskawicami.

Uwagi: Sprawdza się, jeżeli wokół nas jest wielu wrogów. Jednak zadaje niewielkie obrażenia i poważnie należy się zastanowić nad jej użyciem. Osobiście nie polecam.

Sanktuarium (Sanctuary)
Wymagany poziom: 24.
Wymagane umiejętności: Moc (Might) [1], Święty Ogień (Holly Fire) [6], Ciernie (Thorns) [6], Święty Chłód (Holly Freez) [18]
Efekt: Rani i odrzuca undedów.

Uwagi: Nie działa na potwory wyjątkowe i bossów. Byłby to fajny czar, gdyby nie to, że z undedami właściwie nikt nigdy nie ma kłopotów. Mówiąc krótko – zupełnie nieprzydatny.

Fanatyzm (Fanatiscm)
Wymagany poziom: 30.
Wymagane umiejętności: Moc (Might) [1], Błogosławiona Celność (Blessed Aim) [12], Koncentracja (Concentration)[18]
Efekt: Zwiększa celność i szybkość zadawanych ataków.

Uwagi: Przydatny, gdy po naszej stronie jest wiele postaci walczących wręcz (np. nekromanta z armią szkieletów i ożywieńców).

Przekonanie (Conviction)
Wymagany poziom: 30.
Wymagane umiejętności: Moc (Might) [1], Święty Ogień (Holly Fire) [6], Ciernie (Thorns) [6], Święty Chłód (Holly Freez) [18], Sanktuarium (Sanctuary) [24]
Efekt: Zmniejsza obronę wrogów oraz ich odporności.

Uwagi: Przydatne zwłaszcza przy „nielodowych" czarodziejkach. Sposób naliczania tej umiejętności jest nieco mylący, więc podam wzór: Odporność końcowa = Odporność potwora * [100% – wartość przekonania. Przykład: Odporność potwora na ogień wynosi 40. Na 20. poziomie wartość przekonania to – 57%. Zatem 40*[100%–57%]=18 Odporności na Ogień.

UMIEJETNOŚCI BITEWNE

Poświęcenie (Sacrifice)
Wymagany poziom: 1.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Zwiększa zadawane obrażenia, ale ujmuje życia.

Uwagi: Zaletą Poświęcenia jest to, że nie wymaga ono many, w związku z czym nie trzeba inwestować w energię. Natomiast wadą to, że im większe obrażenia zadajemy, tym więcej życia tracimy. Umiejętność tę trzeba więc dobrze zbalansować – nie wkładać zbyt wielu punktów lub zastosować przedmioty, które wykradają życie przy ataku. Warto też zwrócić uwagę, że potężna broń w połączeniu z aurami zwiększającymi obrażenia może powodować, że będziemy zabijać potwory jednym uderzeniem, ale jednocześnie samemu mocno obrywać. Dlatego odradzam stosowanie broni dwuręcznej – polecam natomiast broń jednoręczną plus tarczę. Ostrzegam – z tą umiejętnością trzeba bardzo uważać!

Pchnięcie (Smite)
Wymagany poziom: 1.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Uderzenie tarczą, które ogłusza przeciwnika.

Uwagi: Zawsze trafia we wroga będącego w zasięgu, więc nie liczy się tu Skuteczność Ataku. Dobrze jest też ogłuszyć przeciwnika. Niestety, obrażenia zadawane tarczą nie są zbyt wielkie. Czy inwestować w tę umiejętność? Musicie zdecydować sami.

Święty Pocisk (Holly Bolt)
Wymagany poziom: 6.
Wymagane umiejętności: Brak
Efekt: Pocisk kaleczący undedów i naszych leczących sprzymierzeńców.

Uwagi: Nie wpływa na ożywieńców i szkielety nekromanty, ale leczy golemy i najemników. Jako że z undedami nie ma zazwyczaj problemów, a na nadmiar many paladyn raczej nie cierpi, nie polecam.

Zapał (Zeal)
Wymagany poziom: 12.
Wymagane umiejętności: Poświęcenie (Sacrifice) [1]
Efekt: Szybki atak na pobliskich wrogów.

Uwagi: Z początku ta umiejętność wydaje się bardzo atrakcyjna, ale gdy walczymy z Zapałem, nie możemy się zatrzymać, dopóki nie zadamy wszystkich ciosów. Warto zainwestować, ale niezbyt dużo, ponieważ na wyższym poziomie robi się zbyt niebezpiecznie, zwłaszcza jeżeli natkniemy się na potwora, który jest „Lightning Enchanted". 3–4 pkt. wydaje się być inwestycją optymalną.

Szarża (Charge)
Wymagany poziom: 12.
Wymagane umiejętności: Pchnięcie (Smite) [1]
Efekt: Szarża na wroga.

Uwagi: Aby przeprowadzić Szarżę, paladyn musi się znajdować w pewnej odległości od celu, co czyni tę umiejętność mniej wygodną niż Poświęcenie, ale z drugiej strony – zadaje ona większe obrażenia. Szarża przydaje się zwłaszcza w walce z bossami.

Zemsta (Vegance)
Wymagany poziom: 18.
Wymagane umiejętności: Poświęcenie (Sacrifice) [1], Zapał (Zeal) [12]
Efekt: Dodaje do ataku obrażenia od żywiołów.

Uwagi: Wydaje się być interesującą umiejętnością, ale na wyższych poziomach trudności, gdzie potwory mają wysokie odporności, staje się mniej atrakcyjna od innych ataków.

Błogosławiony Młot (Blessed Hammer)
Wymagany poziom: 18.
Wymagane umiejętności: Święty Pocisk (Holly Bolt) [6]
Efekt: Tworzy magiczny wirujący młot, który może ranić wielu wrogów.

Uwagi: Skuteczny na otwartej przestrzeni, gdy jesteśmy atakowani przez hordy wroga. W tunelach i korytarzach praktycznie nieprzydatny. Skuteczność tego ataku można zwiększyć, używając aury Koncentracja. Zazwyczaj dla paladyna nie jest to dobra umiejętność, chyba że chce się on specjalizować w tej dziedzinie i znacznie bardziej rozwija swoją energię.

Nawrócenie (Conversion)
Wymagany poziom: 24.
Wymagane umiejętności: Poświęcenie (Sacrifice) [1], Zapał (Zeal) [12], Zemsta (Vegance) [18]
Efekt: Atak, który może sprawić, że potwór zacznie walczyć po Twojej stronie.

Uwagi: Ta umiejętność nie działa na innych graczy ani na potwory wyjątkowe i bossów. Początkowo mało skuteczna, ale gdy szansa na nawrócenie przekroczy 33%, jest całkiem niezła w połączeniu z Cierniami. Jest to zabawny sposób walki z dużymi grupami wrogów, ale dość powolny. Dlatego wielu graczy nie poświęca mu zbyt wiele uwagi. Jeżeli chcesz być jak najbardziej efektywny, są lepsze umiejętności, w które warto włożyć te punkty, chociaż jeden punkcik nie powinien tu zawadzić, zwłaszcza jeżeli masz przedmioty dodające bonusy do umiejętności.

Święta Tarcza (Holly Shield)
Wymagany poziom: 24.
Wymagane umiejętności: Pchnięcie (Smite) [1], Święty Pocisk (Holly Bolt) [6], Szarża (Charge) [12], Błogosławiony Młot (Blessed Hammer) [18]
Efekt: Magicznie wzmacnia tarczę, sprawiając, że ta jest bardziej skuteczna.

Uwagi: To nie jest umiejętność pasywna – trzeba ją aktywować podobnie jak zbroje czarodziejki. Ma jednak tę zaletę, że można jej używać w połączeniu z aurami. Dodatkowo zwiększa szansę na blok, obronę i zadawane obrażenia przy Pchnięciu.

Pięść Niebios (Fist of the Havens)
Wymagany poziom: 30.
Wymagane umiejętności: Poświęcenie (Sacrifice) [1], Święty Pocisk (Holly Bolt) [6], Zapał (Zeal) [12], Zemsta (Vegance) [18], Błogosławiony

Młot (Blessed Hammer) [18], Nawrócenie (Conversion) [24]

Efekt: Grom z nieba wyzwalający święte pociski.

Uwagi: Umiejętność podobna do Błogosławionego Młota. W odróżnieniu od niego sprawdza się jednak nie tylko na wolnych przestrzeniach, lecz i w wąskich korytarzach. Jej wadą jest wysoki koszt many.

W wypadku paladyna bardzo ważny jest ekwipunek, dlatego moim zdaniem tą postacią warto zacząć grać, dopiero gdy pograło się innymi i ma się już skompletowany ekwipunek, który może mu się przydać. Zdecydowanie warto używać tarczy – najlepiej z zestawu Sigona, którą na specjalne okazje można zamieniać na tarczę z trzema doskonałymi diamentami. Amulet oczywiście +1 do poziomu umiejętności (lub jeżeli się uda znaleźć +2), najlepiej wyjątkowy. Do tego dobra zbroja, do walki jakaś potężna broń, niekoniecznie specjalna dla paladyna, choć bonusy do umiejętności mogą się przydać. Należy szukać ekwipunku z wysokim AC, opornościami, przydatne będzie coś, co będzie zamrażać wroga. Koniecznością jest znalezienie pierścieni kradnących manę i życie – najlepiej takich, które kradną i jedno, i drugie. Buty powinny dawać co najmniej szybkie chodzenie/bieganie.

To już wszystko, jeżeli chodzi o opis postaci. Poniżej znajdziecie jeszcze klika przydatnych informacji na różne tematy.

DUELE

Na początek zasady, według jakich się je rozgrywa. Oczywiście, można je zmienić, ale wydaje mi się, że są to w miarę uczciwe, a w dodatku powszechnie obowiązujące zasady.

1. Gracze nawzajem ustawiają wrogość.

2. Walka odbywa się najczęściej przed miastem z aktu I.

3. Jeden z graczy mówi „start", a duel zaczyna się po zniknięciu napisu.

4. Podczas duela nie wolno nic pić, żadnych mikstur itd. (ten przepis jest chyba najbardziej kontrowersyjny).

5. Obowiązuje całkowity zakaz używania kapliczek (choć niektórzy uważają, że można używać wszystkiego, co się nawinie).

6. Przegranemu nie zabiera się pieniędzy.

Poniżej znajdziecie też taktyki najczęściej stosowane w pojedynkach:

NEKROMANTA

Jego podstawową bronią na turniejach jest Duch Kości. Do tego dochodzi aura spowalniająca lub osłabiająca przeciwnika, plus Ognisty Golem.

Paladyn – Walka z góry przesadzona. Jeżeli nekromanta osiągnął level 30. i ma Ducha Kości, radzę Zniedołężnienie i golema.

Amazonka – Wystarczy poczekać, aż minie spowolnienie pocisków i słać Ducha Kości.

Barbarzyńca – To trudna walka. Zdecydowanie należy używać Żelaznej Dziewicy, chować się za golemem, lawirować pomiędzy krzakami i ostrzeliwać się z Ducha Kości. Przydatne może być też Spowolnienie.

Czarodziejka – Poziom trudności jest podobny do tego z walki z barbarzyńcą. „Czarusia" do levela 30. jest niegroźna, tak jak większość postaci:) Ale od kiedy ma lodową kulę, to jest niewesoło. Należy atakować z dystansu, posyłając jej golema ogniowego i aplikując zmieszenie odporności.

Nekromanta – Tu już wszystko zależy od umiejętności graczy, bo szanse są mniej więcej równe (zakładając, że obie postacie są zbudowane prawidłowo i mają podobny poziom doświadczenia).

BARBARZYŃCA

Jego odstawowymi zdolnościami na turnieje są Trąba Powietrzna i Atak z Wyskoku.

Paladyn – To jedna z trudniejszych walk dla barbarzyńcy. Jeżeli paladyn używa Cierni, to mamy problem. Najlepiej wtedy skakać Atakiem z Doskoku. Jeżeli paladyn nie używa Cierni, to tradycyjnie – Trąba powinna załatwić sprawę.

Amazonka – To dla barbarzyńcy bułka z masłem. Skok + „trąbka" i paniusia leży.

Barbarzyńca – To kwestia poziomu i uzbrojenia. Przewagę mają barbarzyńcy, którzy używają broni o długim zasięgu.

Czarodziejka – Z czarodziejką jest problem, bo ona wciąż się teleportuje. Także tutaj należy stosować tradycyjną taktykę, tylko że jest to bardzo trudne. W tej walce przydatny może być okrzyk oszałamiający wroga.

Nekromanta – O, to już zależy od nekromanty! Jeżeli gość nie da Ci się złapać, to dobrze dla niego, ale jeżeli stoi w miejscu, to szybko padnie. Ważne jest, by mieć długą broń – najlepiej pikę.

CZARODZIEJKA

W duelach czarodziejka stosuje jak zwykle: Zmarzniętą Kulę + Tarczę Energetyczną + Teleport – to jedna z najlepszych postaci do pojedynków.

Paladyn – Tutaj znakomicie skutkuje standardowa taktyka.

Amazonka – Też łatwa walka, ta sama taktyka, Teleport i Kula Lodowa...

Barbarzyńca – Tak jak wyżej: Teleport, Kula, Teleport, Kula i tak w kółko.

Czarodziejka – Tu może być ciężko. Wal dużo Kul i unikaj wrogich. Teleportuj się jak najszybciej, kiedy na ekranie widzisz wrogie bolce z Kuli:)

Nekromanta – Z nim może być ciężko, trzeba po prostu unikać jego strzałów i zasypywać go Zmarzniętymi Kulami.

PALADYN

Jedna z taktyk dla paladyna to Ciernie, Szarża i Święty Chłód.

Paladyn – Co tu dużo gadać, nie dać się uderzyć, można się też Cierniami pobawić.

Amazonka – Jak najszybciej dorwać ją z szarży, to nie pociągnie nawet za cięciwę.

Barbarzyńca – Włączamy Święty Chłód, szybko – zaraz jak Barbarzyńca się zmrozi – włączamy Ciernię i szarżujemy.

Czarodziejka – Tu jest ciężko. Jedyna rada to Wigor i Szarża albo Zapał.

Nekromanta – No i tu są duże problemy. Święty Chłód, a jak się zmrozi, włączyć Wigor i szarżować.

AMAZONKA

Amazonka używa w pojedynkach samonaprowadzającej strzały i ucieka lub stosuje Wymiatanie, ewentualnie Strzał Seryjny.

Amazonka walcząca włócznią lub oszczepem Dźgnięcia lub Nabijania.

Paladyn – Nie jest lekko, ale trzeba używać standardowej techniki, warto też włączyć Zbawienie.

Amazonka – No to niech wygra lepszy.

Barbarzyńca – Seryjne Strzały albo „naprowadzanki" i ciągła ucieczka.

Czarodziejka – Warto spowolnić pociski, a potem przystąpić do ataku.

Nekromanta – Na początek Spowolnienie Pocisków albo giniesz na 100%. Potem jak najdalej od niego, strzelasz naprowadzanki lub seryjne i uważaj, by nie zasłonił się golemem.

CHEATY

Są one dość rozpowszechnione wśród graczy „open". Nie twierdzę, że wszyscy wśród nich to cheaterzy, ale nie jest o nich trudno. Dokonując zmian za pomocą edytora save'ów, mają podrasowane postacie i są utrapieniem dla uczciwych graczy. Jak sobie z nimi radzić? Najlepszym zabezpieczeniem jest gra w trybie „closed", ale jako że nie wszyscy mają stały dostęp do Internetu, nie zawsze jest to możliwe. Więc graczom „open" polecam granie tylko przy zabezpieczeniu hasłem razem z zaufanymi znajomymi.

Dwa proste sposoby na rozpoznanie cheaterów:

1. Jeżeli cheatował lifa na bardzo wysokim levelu albo używa god mode, to jego pasek życia nad głową będzie 2 razy większy niż powinien. Uwaga! U barbarzyńców po użyciu okrzyku pasek życia wydłuża się o jakieś 40–60% i to nie jest cheat! Tak się dzieje wyłącznie po użyciu okrzyku Rozkazy, który zwiększa życie, manę i wytrzymałość.

2. Cheaterzy przeważnie ustawiają poziom 99. Jest to osiągalne, ale jak ktoś taki wejdzie Ci do gry, to masz jakieś 99% szans, że to cheater. W uczciwej grze osiągnięcie takiego poziomu doświadczenia jest prawie niemożliwe.

Oprócz cheaterów są też inni oszuści, którzy na różne sposoby próbują uprzykrzać życie innym graczom. Jednak nie chcę tu pisać zbyt wiele na ten temat, by nie podpowiadać sposobów na oszukiwanie innych. Chciałbym przypomnieć, że hasło do konta na BN jest potrzebne tylko do załogowania się, wszyscy, którzy w jakikolwiek sposób próbują wyłudzić od Was to hasło, to oszuści i złodzieje. Miejcie się więc na baczności!

KLANY

Wszyscy, którzy śledzą historię powstawania D2, wiedzą, że w grze miały być zaimplementowane gildie – niestety, z powodów technicznych pomysł ten został zarzucony (może Blizzard powróci do niego w D3?). Aby to nadrobić, ludzie zaczęli się organizować w klany (pomysł ten wywodzi się jeszcze z czasów DIABLO 1). Klany to organizacje graczy, którzy sobie nawzajem pomagają i wspólnie grają. Istnieje ogromna liczba klanów D2 i mają one bardzo różne kodeksy. Najczęściej przynależność do klanu wiąże się z pewnymi obowiązkami – dopisanie jego symbolu w nazwie postaci, granie w klanowych turniejach, uczestniczenie w wojnach klanów i życiu klanowym. W zamian za to można liczyć na pomoc kolegów, zwłaszcza jeżeli idzie o przechodzenie co trudniejszych miejsc oraz zdobywanie przedmiotów. Czy warto zapisać się do klanu? Moim zdaniem tak, ale najpierw trzeba znaleźć taki, który będzie najbardziej pasował. Listę polskich klanów znajdziecie na stronie DIABLO 2 firmy CD Projekt (diablo2.cdprojekt.com). Ale żebyście za dużo nie szukali, podam Wam linki do kilku znajomych klanów:

Avengers' Circle – diablo2.cdprojekt.com.pl/ac

Dream Masters – dm.mud.pl/

CIEKAWOSTKI

Niektórzy gracze są tak pochłonięci grą w Krainach, że są skłonni płacić prawdziwe pieniądze, żeby zdobyć przedmioty dla swoich postaci! Takie aukcje odbywają się na serwerze www.Ebuy.com, a ceny przekraczają nierzadko 100 dolarów! Jednak w większości wypadków są to postacie z krain USWest i USEast.

PODZIĘKOWANIA

Chciałbym tu pozdrowić osoby, które wniosły ogromną pomoc przy tworzeniu tego poradnika. Są to: członkowie klanu Avengers' Circle, Mikołaj „Drizzt" Orchowski, Adam „MulandeR(DM)" Wolk, AC–Valkemen „Trzy Kosy", osoby z news.cavern.com.pl/diablo oraz wszyscy Czytelnicy, którzy do mnie napisali z pytaniami o D2.

Pozdrawiam serdecznie i do zobaczenia na Battle.necie!

/Quite Gone Jim of Avengers' Circle aka Bad–Joy

Blizzard

www.blizzard.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Cz.3

Z wielkim bólem zawiadamiam Was, że oto stanąłem przed koniecznością zakończenia naszej przyjemności z ID. Dziś będziemy się potykać w...

UPPER DORN'S DEEP

Jaskinia Mykonidów

W tej ciemnej jamie czeka Cię trochę zabawy z „grzybkami" (myconids), ale na pewno sobie poradzisz – tylko nie daj się zapędzić w kozi róg. W prawym górnym rogu planszy spotkasz Bandotha, który poprosi Cię o przyniesienie pewnego ekstraktu (znajdziesz go w jaskini ettinów, w centrum planszy). Upewnij się, że dokładnie oczyściłeś cały teren z przeciwników, gdyż jest to jedyna droga, którą możesz powrócić do miasta – pamiętaj, że możesz być wtedy bardzo osłabiony, bez zapasu pocisków i mikstur leczących, a walka z silnym przeciwnikiem to ostatnie, o czym marzysz w takiej sytuacji.

Upper Dorn Barracks

Na tym poziomie znajdziesz sporo silnych przeciwników, dlatego posuwaj się powoli, nie pozwalając, by otoczyło Cię zbyt wielu wrogów. Zaraz po wejściu na ten poziom musisz przejść przez most, na którym czeka wielu wrogich łuczników. Twój czarodziej powinien rzucić czar ochrony przed zwykłymi pociskami – będzie bardzo przydatny. Na północnym zachodzie, w labiryncie Umber Hulków, znajdziesz pierwszą z sześciu odznak, których posiadanie konieczne jest do ukończenia gry. Na północy masz komnatę, w której jeden z posągów krasnoludów trzyma młot w innej pozycji niż reszta. Jeśli go klikniesz, otworzy się przejście do ukrytej komnaty – możesz tam zajrzeć od razu, ale lepiej najpierw „wyczyścić" cały poziom i odpocząć.

Ukryta komnata

Tu naprawdę musisz bardzo uważać, gdyż wejście na zły symbol może się skończyć bardzo nieprzyjemnie. Cała układanka–pułapka składa się z trzech kręgów symboli. Jeśli wejdziesz na właściwy symbol pierwszego kręgu, możesz swobodnie przejść w dowolnym miejscu do drugiego, a potem – posługując się tą samą metodą – do trzeciego. Musisz jednak bardzo uważać, bo jeśli w dowolnym momencie wejdziesz na zły symbol, pułapka „resetuje się" i trzeba zaczynać od początku, dlatego warto zachować stan gry przed wejściem do tego pomieszczenia. Właściwy symbol pierwszego kręgu znajduje się od strony północno wschodniej, drugiego – prawie dokładnie od strony południowej, lecz nieco na zachód, a trzeciego – od strony północno zachodniej. Jeśli nie jesteś pewien, możesz cofnąć się do poprzedniego pomieszczenia – na stole dokładnie zaznaczono właściwe symbole. Gdy rozwiążesz zagadkę, pojawi się przejście do następnego poziomu.

Wielka Kuźnia

To bardzo „szybki" poziom. Spotkasz tu ducha imieniem Norlinor – posłuchaj dokładnie, co ma on do powiedzenia, gdyż pomoże Ci to pokonać następny poziom. Nie zapomnij o odpoczynku i przygotowaniu się do ciężkiej walki. Nie ma znaczenia, które przejście w północnej części mapy wybierzesz – każdym trafisz do Tiers of Dead.

Tiers of Dead

Na tym poziomie po raz pierwszy spotkasz się z liczem. To bardzo niebezpieczny przeciwnik, a najgorsze jest to, że nie możesz go tu zabić! Aby licz został ostatecznie zgładzony, musisz dostać się do Hall of Heroes i zniszczyć jego esencję życiową. Dopóki tego nie zrobisz, licz będzie się odradzał, wzywając martwiaki i rzucając w Twych bohaterów Kule Ognia. Po prostu zabij go jak najszybciej, przeszukaj sarkofagi (znajdziesz w nich klucz do następnej komnaty i trochę przydatnych drobiazgów), a następnie biegnij do Hall of Heroes.

Hall of Heroes

Aby ostatecznie zgładzić licza, musisz zdobyć jego źródło życia, zwane filakterium (znajduje się w czwartej – licząc od wejścia – komnacie po lewej) i zanieść je do grobowca Jamotha (druga komnata po prawej). Filakterium jest ukryte w pobliżu trumny, ale uważaj – chronią je pułapki! Do tego zadania najlepiej użyć złodzieja, ale musisz bardzo uważać, bo przy końcu korytarza czai się licz z kumplami, a chyba nie muszę mówić, co się stanie, gdy Cię dostrzeże... Gdy filakterium zostanie zaniesione do właściwej komnaty, a licz zniszczony, idź do Wielkiej Kuźni po klucz. Następnie wróć do tej komnaty i idź na koniec korytarza – znajdują się tu drzwi, przez które musisz przejść. Wyjścia pilnuje dwóch strażników (Bronze Guardians). Są dosyć silni, a w dodatku można ich zranić tylko bronią magiczną, przygotuj się więc na walkę.

WYRM'S TOOTH GLACIER

Jest to główny obszar, z niego masz dostęp do wielu pomniejszych lokacji. Najciekawsze miejsca to Frost Salamanders Museum (centrum planszy), więzienie dla jeńców (nieco bardziej na południe) i Frost Giant Cave (południowy zachód), gdzie znajdziesz drugą odznakę. Aby się tam dostać, musisz najpierw naprawić most. W tym celu pogadaj w więzieniu dla jeńców z niewolnikiem imieniem Soth. Zapytaj go, czy nie ma książki o inżynierii. Gdy ją od niego dostaniesz, weź ją i idź do mostu, a potem kliknij po jego drugiej stronie, tak jakbyś chciał przejść – most zostanie naprawiony. W północno wschodniej części mapy znajduje się niewielkie przejście do małego obszaru, stąd możesz udać się w różnych kierunkach. Północne wejście prowadzi do głównego terenu, wschodnie do Lower Dorn's Deep, a zachodnie – do niewielkiej świątynki. Przejście to jest zablokowane, jeśli nie uwolniłeś jeszcze więźniów.

Frost Salamander Museum

Na wschodnim krańcu mapy znajduje się Kerish, przywódca lodowych salamander (Frost Salamanders). Postaraj się go przekonać, że jesteś zwykłym szpiegiem, a on pozwoli Ci swobodnie łazić po okolicy. Nie atakuj nikogo, jeszcze zdążysz dać im wycisk! Prawda jest taka, że salamandry trzymają ludzkich niewolników, ale część z nich zdołała zbiec do podziemi – jest tam za ciepło, by prześladowcy mogli zejść i ich ukarać. Jeśli zapytasz Kerisha o walające się dokoła trupy, ten poleci Ci zabić przywódczynię niewolników, Verę (ukrywa się w północno zachodniej komnacie). Zgódź się, aby zdobyć jego zaufanie. Teraz idź na południe i schodami w dół do kryjówki niewolników. Porozmawiaj z Garethem o ucieczce, a potem idź do Very, ale najpierw musisz porozmawiać z salamandrą nazywaną „The Listener" (Słuchacz), która jest zaniepokojona tajemniczymi odgłosami. Idź porozmawiać z Verą, a potem wróć do Słuchacza i powiedz mu, że tajemnicze dźwięki to tylko odgłos osiadania budynku – otrzymasz punkty doświadczenia. Teraz odpocznij, bo wkrótce zacznie się walka. Potem idź do Kerisha i powiedz mu, że niewolnicy myślą, iż Vera nie żyje, a Ty potrzebujesz klucza do piwnicznych drzwi. Weź klucz i pokaż go Garethowi – otrzymasz punkty doświadczenia za oszukanie Keri-

sha, uwolnienie więźniów i jeszcze trochę za walkę. Wróć do muzeum i oczyść je z rozwścieczonych salamander. Potem idź do Very i powiedz jej o uwolnieniu więźniów.

Frost Giant Cave

W tej jaskini masz kilka różnych zadań do wypełnienia, ale najważniejszym z nich jest zdobycie drugiej odznaki. W zachodniej części mapy znajduje się komnata tronowa Jorila. Jeśli rozmowę z Jorilem poprowadzi osoba o wysokiej inteligencji (14 lub więcej), masz szansę otrzymać odznakę bez rozlewu krwi, jeśli jednak zacznie się walka (Joril + jego straż), to po pokonaniu przeciwników zabierz z ciała Jorila odznakę. Teraz możesz spenetrować resztę mapy lub wracać na zewnątrz. Idź do wyjścia w północno wschodnim skraju mapy, a następnie do Lower's Dorn Deep.

ICEWIND DALE

LOWER'S DORN DEEP

Poczynając od tej lokacji gra staje się mniej liniowa i więcej zależy od indywidualnego wyboru gracza – to on decyduje, gdzie należy się udać w pierwszej kolejności. Na tym terenie znajdziesz czterech większych przeciwników, którzy posiadają brakujące cztery odznaki, niezbędne Ci do ukończenia gry. Na północnym zachodzie znajduje się wejście do Oubliette, gdzie znajduje się dobre miejsce do handlu i odpoczynku. Na północy jest dzielnica rzemieślników (Artisan's District), gdzie znajdziesz kolejną odznakę, musisz jednak uważać na złodziei. Na wschodzie znajduje się pałac Marketha (Marketh's Palace), a na południowym wschodzie – wieża strażnicza. W niej możesz trochę powalczyć, a potem odpocząć. Za nią jest wejście do kopalni, gdzie czeka już następna odznaka.

Oubliette

Po wejściu na ten poziom możesz pogadać z Tarnelem, który zleci Ci przyniesienie trochę żywności (na II poziomie Marketh's Palace znajdziesz worek z ziemniakami). Na południu komnaty natkniesz się na kilka Umber Hulków. Zlikwiduj je jak najszybciej, gdyż mogą spowodować, że członkowie drużyny dostaną się pod wpływ czaru Confusion.

Pałac Marketha

Poziom 1

Na północnym wschodzie znajduje się przejście do Fallen Temple, gdzie czeka Cię ciężka walka. Oczyść całe pomieszczenie z shriekerów, a potem udaj się na północny zachód, na następny poziom pałacu. Przejście po północnej stronie komnaty prowadzi do Artisan's District, na wschodzie – do Fallen Temple, a na południowym wschodzie – do kopalni.

Poziom 2

Cały poziom pełen jest ukrytych złodziei, którzy zaatakują Cię w najmniej spodziewanym momencie, najlepiej więc zostawić drużynę u wejścia i „oczyścić" teren dwoma lub trzema najsilniejszymi postaciami. Na południowym wschodzie, w komnacie, natkniesz się na kobietę–niewolnika. Obiecaj jej, że nie uczynisz Markethowi krzywdy. Na końcu korytarza jest przejście na poziom 3.

Poziom 3

Ukrywa się tu sporo złodziei, ale najważniejszy z nich jest Marketh, przebywający w komnacie po północnej stronie mapy. Jeśli obiecałeś niewolnicy, że go nie skrzywdzisz, i umiejętnie poprowadzisz rozmowę, odda Ci odznakę po dobroci – w przeciwnym wypadku będziesz musiał go zabić.

Obóz gnomów

Jeśli wykonałeś zadanie zlecone przez Tarnelma (z Oubliette), uzyskasz dostęp do obozu gnomów, gdzie możesz odpocząć i trochę pohandlować. Możesz tu także kupić przedmioty, które np. przydadzą Ci się podczas wykonywania niektórych zadań.

Lower Dorn Mines

Pogadaj z gnomem Guello (w centrum planszy), a po oczyszczeniu poziomu wróć do niego, aby mógł przejść do obozu gnomów. Na tej planszy musisz zabić Shikatę, przywódcę ogniowych salamander (znajduje się w północnej części planszy). Po wschodniej stronie planszy są dwa przejścia do Greater Forge.

Greater Forge

Udaj się na południe. Po walce z Ilmadią zabierz z jej ciała następną odznakę. Musisz uważać, gdyż walka na tym poziomie może być dość ciężka. Na północy planszy znajduje się przejście do Fallen Temple.

Artisan's District

Musisz uważać na pułapki, przypominające oczy, które umieszczono w pobliżu wejść (z Dorn's Deep i Marketh's Palace). W północno wschodnim krańcu mapy znajduje się ciało z mieczem paladyńskim Pale Justice – nie daj się zwieść jego zwykłemu wyglądowi, gdyż jest już zidentyfikowany i na pierwszy rzut oka nie wygląda na magiczny. W północnej części mapy znajduje się przejście do Malavon's Dome – zanim tam wejdziesz, warto odpocząć.

Malavon's Dome

Oczyść pomieszczenia po lewej stronie planszy, a następnie udaj się na prawo. Zabij wyobrażenie Malavona, po chwili zacznie się właściwa walka. Najszybciej wykończysz łobuza kilkoma dobrymi łucznikami, w tym czasie reszta zespołu powinna zająć się golemami. Malavon teleportuje się po całej planszy, ale gdy w końcu go dopadniesz (pamiętaj o zabraniu odznaki!), w jego prywatnej komnacie (południowy wschód) znajdziesz kilka interesujących skarbów.

Fallen Temple

W centrum planszy znajduje się idol, którego powinieneś zniszczyć najszybciej jak potrafisz. Gdy tego dokonasz, wszystkie martwiaki na tym poziomie zostaną zniszczone, a kapłani uwolnieni spod złego wpływu. Gdy tego dokonasz, porozmawiaj z Peridiemem i weź od niego ostatnią odznakę. Na północy są schody do Ascention Cave (możesz tam zejść tylko jeśli masz wszystkie sześć odznak) – czas na finał.

NOWE EASTHAVEN

Pogadaj z Jhonenem (na południowym zachodzie), a następnie udaj się do Cryshal Tower (północny zachód). Zanim jednak to zrobisz, uwolnij więźniów (południowy wschód) i pogadaj z Everardem – teraz idź do wieży.

Cryshal Tower

Wieża ma cztery poziomy. Na drugim jest kilka łóżek (możesz tu odpocząć), a na trzecim czeka Cię niewielka walka. Na czwartym piętrze znajduje się teleporter, który przetransportuje Cię na miejsce finałowej bitwy.

Bitwa Finałowa

Belhifet, Twój główny przeciwnik, wyjaśni Ci motywy swego postępowania i otworzy piekielny portal. Po krótkiej animacji, w trakcie której Everard ponownie zablokuje portal, Belhifet przybierze postać demona i ruszy do walki, wspomagany przez dwa żelazne golemy. Na całym terenie walki są pułapki z Rozproszeniem Magii, dlatego czary ochronne drużyny szybko przestaną działać. Belhifet ma –12 AC i 350 punktów żywotności. Musisz go wykończyć jak najszybciej, gdyż jego ulubioną formą ataku jest rzucanie czarów i natychmiastowa teleportacja na drugi koniec sali. Przed wejściem do pomieszczenia przygotuj się odpowiednio, wypij wszystkie mikstury itp. Staraj się chodzić jak najbliżej ścian, bo wtedy szanse na uruchomienie pułapek są najmniejsze. Musisz wykończyć przeciwnika w walce wręcz, a jeśli nie zrobisz tego w ciągu pierwszych kilkunastu rund, potem będzie bardzo ciężko. Gdy pokonasz demona, gra skończy się.

Moje gratulacje!

Slash'n'wip

Interplay
www.interplay.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – WRZESIEŃ 2000
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

CO PODWIESIĆ NA WĘZŁACH?

High Explosive (HE) – standardowa rakieta niekierowana. Zwykle aby zniszczyć cel, wymaga jednego lub dwu bezpośrednich trafień. Polecam jednak nie używać więcej niż jednej rakiety na cel, a ewentualnego niedobitka wykańczać z działka.

Armor Piercing (AP) – jedno trafienie tą rakietą zdejmuje z samolotu cały pancerz, a więc rakieta przydatna do walk z maszynami silnie opancerzonymi (np. brigand). Najpierw należy poczęstować wroga tą rakietą, a potem wykończyć go działkami.

Flak – przeciwlotnicza, niekierowana rakieta odłamkowa, rozrywa się w chmurę szrapneli, które szatkują znajdujące się wokoło samoloty. Jako że jest to rakieta o największym polu rażenia, nadaje się np. do przywitania lecącego jeszcze w szyku wroga. Przydatna zwłaszcza dla tych z Was, którzy mają lekkie kłopoty z celowaniem zwykłymi rakietami.

Sonic – wybuch tej rakiety wywołuje silny grzmot, który dezorientuje pilotów. Niestety, na krótko. Pomysł może i ciekawy, ale dlaczego nie posłać od razu czegoś eksplodującego? Nie polecam.

Smoker – nie jest to raczej rakieta, lecz świeca dymna. Ma za zadanie zadymić Ci szóstą tak, żebyś zgubił atakującego. Musisz poeksperymentować, czy Ci ta broń odpowiada. Na mnie nie wywarła specjalnego wrażenia i w związku z tym nie polecam jej.

Choker – rodzaj bomby benzynowej, która gasi wszystkie silniki tłokowe w zasięgu swej eksplozji. Silniki takie należy po prostu zestartować (zmniejszyć na chwilę moc do minimum i zwiększyć). Nie polecam.

Flash – rakieta oślepia przeciwnika, dzięki czemu przez chwilę leci on dosyć bezwładnie. Nie polecam jej jednak, gdyż przeciwnik za chwilę znowu jest znowu aktywny, podobnie w przypadku Chokera i Sonica.

Rear Flash – dobre do pozbywania się „ogona". Jest to ta sama rakieta co wyżej, ale podwieszona przodem do tyłu – po odpaleniu leci do tyłu i oślepia wroga, który siedział Ci na ogonie. Radzę przetestować, choć niekoniecznie używać.

Beeper – mała rakietka, która przykleja się do samolotu, w który trafia, i wysyła sygnał naprowadzający dla Seekera.

Seeker – generalnie jest to udoskonalona wersja High Explosive, lecz można zabierać 4 jej sztuki na węzeł, a nie, jak w przypadku HE, 3 sztuki. Dodatkowo, jeżeli cel naznaczymy Beeperem, Seeker staje się pociskiem samonaprowadzającym.

Torpedo – niekierowana bomba latająca. Potrafi zniszczyć jeden cały przedział sterowca (do zestrzelenia trzeba zniszczyć minimum 3 jego przedziały). Jej uzbrojenie następuje 300 m od odpalenia, tak więc nie można jej odpalać zbyt blisko sterowca, gdyż po prostu nie eksploduje. Kiedy już się uzbroi, zmniejsza znacznie prędkość oraz zmienia się kolor dymu z jej silników – na biały. Orientacyjnie należy odpalać torpedę pod kątem prostym do sterowca, kiedy ten zajmuje całą szerokość ekranu komputera.

W poprzednim numerze NSS mogliście przeczytać recenzję tej gry. Teraz przyszedł czas na imadło. Mam nadzieję, że dzięki niemu szybciej zrozumiecie niektóre zawiłości tej gry.

KONSTRUOWANIE SAMOLOTÓW

Samoloty należy wyposażać sobie samemu. Te, które dostałeś za friko, są po prostu do kitu. Najlepiej byłoby je sprzedać, ale gra na to nie pozwala. Jeśli w początkowej fazie cierpisz na brak gotówki, zawsze możesz sprzedać dwa devastatory, które masz na stanie. Nie bój się eksperymentować z różnymi konfiguracjami, gdyż samolot zawsze sprzedajesz za cenę kupna. Jeśli nie odpowiada Ci konfiguracja – sprzedajesz maszynę i tworzysz nową – bez straty pieniędzy. Konstrukcję najlepiej zaczynać od silników. Po pierwsze, że jeżeli masz już do dyspozycji silniki z nitroboostem, należy je koniecznie zainstalować – i to najlepiej w najsłabszej wersji. Lepiej nie bawić się w przyspieszanie danego modelu przez wstawianie mocniejszego silnika. Przyrostu prędkości i tak prawdopodobnie nie zauważysz, zaś jeśli chcesz mieć szybszą maszynę, to lepiej od razu zdecyduj się na szybszy płatowiec. Następnie należy uzbroić się w kaemy. Ponieważ gra nie pozwala na strzelanie z nich wszystkich naraz, tak naprawdę warto zwrócić tylko uwagę na to, jakie uzbrojenie będą miały wieżyczki obronne i jakie uzbrojenie zainstalujesz na pierwszej pozycji standardowej. Nie ma sensu wyposażać samolotu w cztery silne działka strzelające do przodu, bo i tak wykorzystywać będziesz tylko jedno. Jest to godne polecenia tylko wtedy, jeżeli chcesz się zacząć bawić w używanie innej amunicji do różnych działek (Armor Piercing, dum–dum), ale z doświadczenia wiem, że lepiej zainstalować parę mocnych, sprzężonych (oznaczone dwójką w nawiasie) działek 0,60 albo 0,70 cala strzelających do przodu, wyposażyć

SZEF KUCHNI POLECA

Fairchild F6II Brigand

Jego zwrotność jest jeszcze na tyle wystarczająca, aby nawiązać walkę z myśliwcami przeciwnika. Znaczną przewagę daje możliwość wyposażenia go w duży pancerz oraz – przede wszystkim – działko ogonowe, mające duże pole ostrzału. Jeśli zainstalujesz z tyłu podwójne działko 0,60 lub 0,70 cala, to mało który zawodnik utrzyma się długo na Twoim ogonie.

Hughes Bloodhawk oraz William & Colt Peacemaker 370

Duża zwrotność i prędkość tych dwóch typów czynią je idealnym do zadań czysto myśliwskich. Bloodhawk jest nieco szybszy i mniejszy, zaś peacemaker może unieść nieco więcej wyposażenia. Polecam wyposażyć je w dwa działka sprzężone 0,60 cala, a pozostałe trzy miejsca na uzbrojenie strzeleckie pozostawić puste. Zwiększ wtedy liczbę węzłów do 3–4.

Hughes–Lockheed Firebrand

Jest to, moim zdaniem, najlepsza maszyna bombowa. Jeżeli chcesz wziąć osiem torped lotniczych, to polecam użyć właśnie tego samolotu. Jest to najszybszy z samolotów bombowych posiadających wieżyczkę. Na wieżyczce proponuje zainstalować podwójne działko 0,50 cala, a w skrzydle pojedyncze działko 0,60 cala. Umożliwi to zainstalowanie 8 węzłów (hardpoints). Ewentualnie można jeden z węzłów poświęcić na zwiększenie pancerza.

CRIMSON SKIES

je w amunicję Explosive i nic więcej. Jeżeli przekroczysz dopuszczalną wagę podczas dobierania kaemów, warto pozbawić samolot 1 lub 2 węzłów podskrzydłowych (hardpoints). Ilość węzłów, poniżej której nie warto schodzić, to 2. Optymalna ilość to trzy. Więcej węzłów możesz zainstalować, jeśli wybierasz się na polowanie na zeppelina i masz zamiar załatwić go za pomocą torped (jedna torpeda – jeden węzeł). Na koniec należy samolot pomalować oraz uzupełnić pancerz aż (prawie) do maksymalnej wagi maszyny.

UZBROJENIE STRZELECKIE

W grze masz 10 rodzajów działek i karabinów. Różnią się one głównie tym, że połowa z nich jest sprzężona po dwa. Niestety, wtedy spada szybkostrzelność takiego zestawu (o około połowę). Mimo to polecam instalowanie właśnie zestawów sprzężonych. Generalna zasada dotycząca tej kwestii wygląda tak: karabiny mniejszego kalibru oprócz, co oczywiste, większej szybkostrzelności mają większy zasięg i należy ich właśnie używać z daleka. Uwaga ta tyczy się szczególnie misji, w których jesteśmy skazani na forda hoplite i jego sprzężone karabiny 0,30 cala. Nie wolno wtedy podlatywać blisko wrogich brigantów, lecz należy gęsto „siać" z dystansu. Jeśli idzie o rodzaj naboi, to nie polecam bawić się w ładowanie działek amunicją Armor Piercing i dum–dum. Wynika to z tego, że do momentu kiedy wróg utraci pancerz, pociski AP mają dużą skuteczność, zaś potem już małą (bo zaczynają przelatywać na wylot). Trudno jest wyczuć ten moment, kiedy trzeba przełączyć się na działko z amunicją dum–dum. W efekcie ewentualne korzyści z używania AP są marnowane przez to, że za długo tą amunicją strzelamy. Czas do zestrzelenia wroga za pomocą AP jest więc taki sam jak przy użyciu Explosive/Slug, więc nie ma sensu bawić się w przełączanie działek pomiędzy typami amunicji. Nie bez znaczenia jest także waga dodatkowego działka – zamiast niego można by podwiesić jeszcze jeden węzeł na rakiety. Jeżeli koniecznie chcecie przyśpieszyć zestrzelanie samolotów z dużą ilością pancerza, to polecam zabranie rakiet Armor Piercing. Jedno trafienie zdejmuje cały pancerz i wtedy szybko można użyć dum–dum.

TOWARZYSTWO NA OGONIE

Jeśli chcesz pozbyć się klienta z Twojej szóstej, najlepiej włączyć nitroboosta. Jeśli jednak nim nie dysponujesz i masz albo mniej zwrotny, albo tak samo zwrotny samolot, jedynym wyjściem jest nagłe zanurkowanie i ostre wyprowadzenia tuż przy samej ziemi. Jeżeli nie zaryzykujesz tego manewru, to prawdopodobnie zostaniesz zestrzelony. Jeśli komputerowy pilot ma Cię na widelcu, to zawsze dokończy dzieła. Dobrym pomysłem jest także wyprostowanie na chwilę lotu i odpalenia „rear flasha". Ta rakieta jest odpalana do tyłu i jej wybuch oślepia wszystkich pilotów za Tobą. Generalnie, w walce zalecam używanie nitroboosta tylko dla oderwania się od przeciwnika, który Ci siedzi na szóstej. Kilka razy tak miałem, że użyłem go trochę niepotrzebnie, a zaraz potem bardzo by mi się przydał. Niestety, jeszcze się nie odnowił, no i miałem misję do powtórki.

Życzę Wam superzabawy!

Gunman

Microsoft
www.crimsonskies.com

DYSTRYBUTOR PL – APN PROMISE
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

TRUDNIEJSZE MISJE

Zwykle cele są wyznaczone dosyć jasno. Dodatkowo w czasie misji masz wyświetlone pod kółkiem celu wyjaśnienie, co masz w danej chwili zrobić. Poniżej wyjaśniam tylko kilka spraw, z którymi możesz mieć problemy. Generalnie, raczej trudno się w tej grze zaciąć, gdyż po kilku nieudanych próbach gra pyta Cię, czy chcesz daną misję ominąć. Specjalnie nie opisuję wszystkich misji, gdyż nie chcę Wam odbierać przyjemności samodzielnego odkrywania gry.

Nefarious Trap

Wyścig w Hollywood. Jedna z dwóch najtrudniejszych misji, gdyż chodzi o przelecenie przez wszystkie najwęższe miejsca tej lokacji. Czasem możesz sobie pomóc, używając rakiet i „poszerzając nieco" dziurę, przez którą masz się przedostać (np. grobowiec Tutenhamona). Pamiętaj o pokonywaniu przeszkód z jak najmniejszą prędkością.

Fight for the Figaroa

Masz przejąć sterowiec Figaroa. Kluczem do sukcesu jest dopilnowanie, aby silniki pozostały w nienaruszonym stanie. Dlatego też nie możesz tu użyć jakiegokolwiek samolotu z wieżyczkami, gdyż te automatycznie strzelają do silników sterowca.

Pirate Duel

W tej misji musisz znaleźć pewnego pirata, Ulyssesa Boothe'a. Zwykle znajduje się on w drugiej bądź trzeciej knajpie (gra losuje na którą z nich w danym momencie padnie). Niestety, lecisz autożyrem, bardzo słabo uzbrojonym i opancerzonym. Po sprawdzeniu każdego z lokali pojawiają się dwa brigandy. Dodatkowo wraz z pojawieniem się Boothe (lata tak samo jak Ty, hoplitem) również pojawiają się dwa brigandy. Na tę misję radzę wziąć same rakiety typu Seeker (patrz ramka) oraz strzelać z daleka (patrz: Uzbrojenie...).

Deceit at Devil's Horn

Druga z najtrudniejszych misji w grze. Znowu nie masz wyboru i musisz w niej lecieć fordem hoplite. Polecam wziąć pełen zapas Seekerów. Pierwszą trudnością może być dokowanie. Musisz podlecieć bardzo wolno i od strony rufy sterowca. Powinieneś mieć trapez cumowniczy lekko ponad celownikiem. Największa jatka odbędzie się po wyswobodzeniu członków Twojej załogi – na ten czas radzę zachować sobie większość rakiet.

Death on the Docks

Najpierw masz podążać za żółtą taryfą, która ma Cię doprowadzić do niemieckiego frachtowca i magazynu. Taksówkarz naprawdę nieźle wywija pomiędzy blokami, więc nie wpadaj w zbytnie kompleksy, jeśli nie potrafisz za nim nadążyć. Leć wyżej i trzymaj jako taki kontakt wzrokowy. Po anihilacji statku w pierwszej kolejności zniszcz warhawki. Ich działka 0,70 cala naprawdę potrafią być wkurzające. Pewną trudność może Ci sprawić zburzenie magazynu. Masz zniszczyć podpory dachu. Są one dosyć cienkie i możesz mieć problemy z trafieniem – za każdym razem musisz podlecieć bardzo blisko albo wręcz przelecieć przez magazyn. Ta ostatnia ewolucja nie jest jednak konieczna. Dobrze jest wykorzystać rakiety.

Wszyscy wokół surfują po Internecie? Czujesz się osamotniony? Dostęp do sieci jest dla Ciebie na wagę złota? Zbliżające się święta to doskonały pretekst, aby zmienić ten stan rzeczy. Pokaż sponsorom ten numer NSS – a nuż pod choinką znajdziesz... modem?

Modem po

W tym materiale postaramy się udzielić odpowiedzi na kilka podstawowych pytań dotyczących kupna modemu. Dowiecie się, z jaką szybkością działa ten sprzęt, czym różnią się modele wewnętrzne od zewnętrznych oraz będziecie mogli porównać parametry egzemplarzy oferowanych przez kilku największych producentów. Zapraszam do lektury.

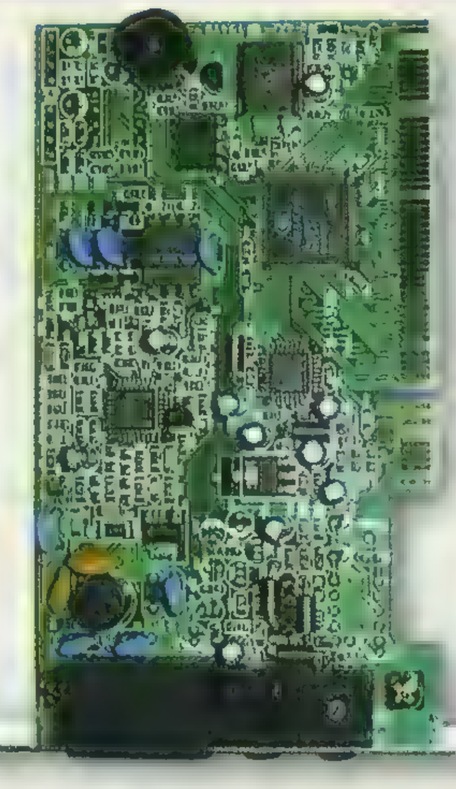
Większość dostępnych w tej chwili modemów jest zgodnych ze standardem V.90. Symbol ten oznacza transfer z maksymalną szybkością 55,6 kbps (kilobita na sekundę), jednak tylko w jedną stronę – do komputera. W drugim kierunku odbywa się to z nieco mniejszą szybkością, bo 33 kbps. Jest to uwarunkowane względami technicznymi, którymi nie będziemy się tutaj zajmować.

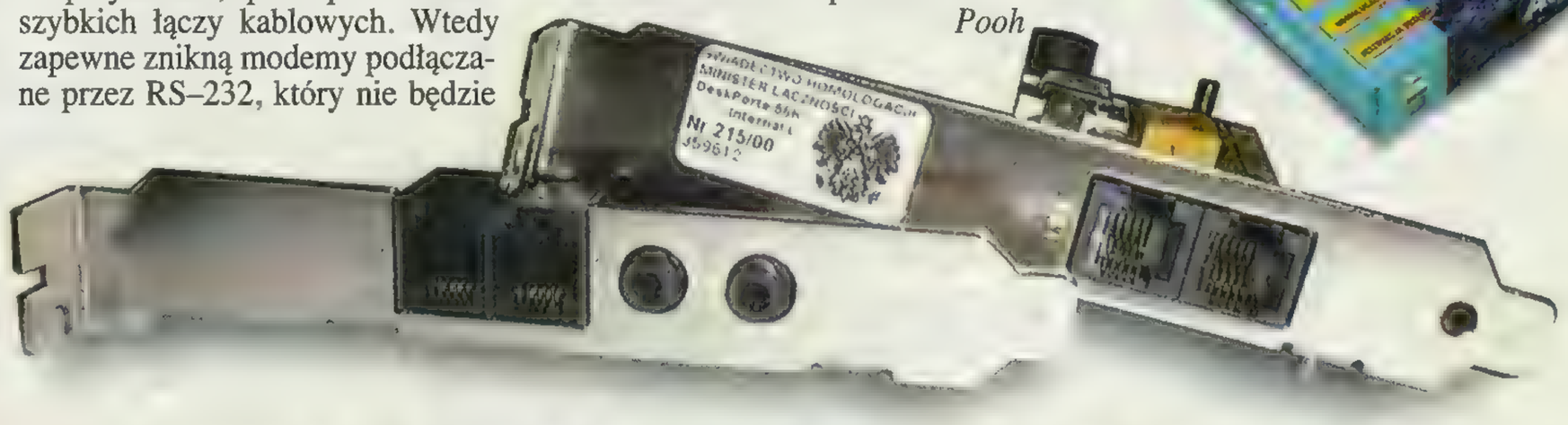
Modemy dzielą się na dwie grupy – zewnętrzne i wewnętrzne. Zestawienie cech, przemawiających za kupnem zarówno jednych, jak i drugich, znajdziecie w ramce obok. W tym miejscu wspomnę tylko o dwu sprawach. Wersje zewnętrzne oferowane są zarówno w odmianach podłączanych do komputera za pośrednictwem złącza USB, jak i szeregowego. W tej chwili w zasadzie wszystko jedno, który z nich zakupimy – przy tak niskich transferach, jak przez kable telefoniczne, nie ma to znaczenia, problemy pojawią się w przyszłości, po wprowadzeniu szybkich łączy kablowych. Wtedy zapewne znikną modemy podłączane przez RS–232, który nie będzie w stanie zapewnić odpowiedniego transferu modem–komputer.

Kupując modem wewnętrzny należy zwrócić uwagę na kilka rzeczy. Po pierwsze, czy kupujemy tani tzw. softmodem. Są to urządzenia nieposiadające własnego procesora odpowiedzialnego za transfer, do kodowania danych używają CPU komputera, co powoduje spadek wydajności systemu. Podłączane są najczęściej za pośrednictwem złącza AMR (znaleźć je można przede wszystkim na płytach głównych ze zintegrowanym chipsetem graficznym, np. i810), trafiają się jednak także wersje PCI. Po drugie, kupując modem warto wybrać model wyposażony w pamięć flash – w przyszłości pozwoli to na instalację zmodyfikowanego oprogramowania firmowego (firmware), dostarczanego przez producenta.

Pozostałe przydatne wiadomości znajdziecie w tabelkach. Na koniec zapraszam do lektury następnego numeru NSS – za miesiąc podłączymy się do Internetu i założymy własne darmowe konto pocztowe.

Pooh

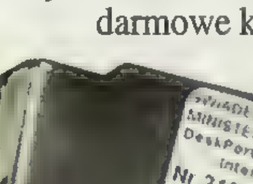




Wewnętrzny czy zewnętrzny?

Zarówno modemy zewnętrzne, jak i wewnętrzne mają swoich zagorzałych zwolenników i przeciwników. Poniżej przedstawiamy garść argumentów przemawiających na za i przeciw tak jednym jak i drugim.

Wewnętrzne:



+ Są zdecydowanie tańsze od zewnętrznych;
+ nie wymagają dodatkowego zasilania;
+ nie zajmują portu szeregowego/USB;
+ większość z nich bez problemu współpracuje z kartą dźwiękową, zamieniając komputer w automatyczną sekretarkę.
– Aby z nich korzystać, trzeba mieć komputer stale włączony;
– nie można w łatwy sposób śledzić ich pracy;
– starsze typy (nie do końca zgodne z Plug&Play) mogą wymagać ręcznego przypisywania przerwań czy też ustawienia właściwego portu – teoretycznie takich modeli nie powinno już być na rynku, ale cóż, nadal się trafiają.

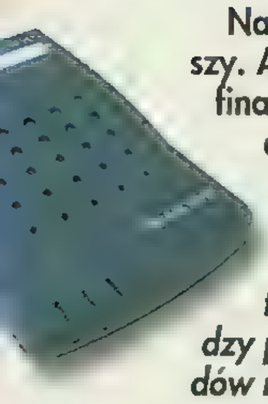
Zewnętrzne:

+ Dzięki diodom umieszczonym na przedniej ściance modemu możemy w każdej chwili sprawdzić jego stan;
+ oferują wiele możliwości dodatkowych, niektóre mogą pracować nawet po wyłączeniu komputera – dzięki temu cały czas dysponujemy automatyczną sekretarką czy też odbiornikiem faksów, wbrew pozorom jest to naprawdę wielka zaleta – w końcu nawet porządny komputer nie powinien pracować bez przerwy;
+ można je łatwo przenieść z jednego komputera do drugiego;
+ nie wymagają w zasadzie żadnego konfigurowania;
– Są drogie;

– zazwyczaj wymagają własnego źródła zasilania;
– zajmują dodatkowe miejsce przy komputerze;
– w przypadku tańszych modeli zdarzają się problemy z oprogramowaniem, obsługującym funkcje dodatkowe modemu;
– zajmują port szeregowy/USB.

Który więc – zewnętrzny, czy wewnętrzny? To zależy, do czego będziesz go wykorzystywał. Jeśli tylko do łączenia się z Internetem – możesz pokusić się o wewnętrzny. Jeżeli natomiast chcesz przy okazji kupić automatyczną sekretarkę (lub też lubisz sprawdzać stan urządzenia), lepiej będzie, jeśli zdecydujesz się na model zewnętrzny. Sprawdź tylko, czy może on nagrywać wiadomości po wyłączeniu zasilania komputera (czyli czy posiada własną pamięć).

d choinkę



Tańszy, czy droższy?

Na pierwszy rzut oka odpowiedź jest oczywista – naturalnie jak najtańszy. Ale czy aby na pewno? Owszem, należy wziąć pod uwagę względy finansowe, choć jak mówi stare przysłowie „skąpy dwa razy traci". Oto dwa podstawowe powody, dla których warto zainwestować w sprzęt nieco droższy:

– Renomowane firmy dbają o solidną konstrukcję i precyzyjną produkcję swych modeli. Niby jest to oczywiste, jednak kupując tańszy produkt, często narażamy się na niską jakość połączeń pomiędzy podzespołami czy też użycie przez wytwórcę mniej wydajnych układów nadzorujących transmisję. W efekcie znacząco spada szybkość przesyłu oraz rośnie czas połączeń i rachunki.

– Dobra firma to również dobry serwis. Wbrew pozorom jest to naprawdę istotny czynnik. Pomijając nawet przypadek (odpukać!) awarii, kiedy to na niesolidnych producentów raczej nie ma co liczyć. Co prawda także i potentatom zdarzają się przypadki „olewczego" traktowania klientów, jednak akurat nie o ten element mi chodzi. Równie istotne jest bowiem zapewnienie ciągłego udoskonalania sterowników. Pół biedy przy pracy z jednym systemem operacyjnym. Jednakże każda jego zmiana to spore zagrożenie. Z własnego doświadczenia znam problemy wynikające z przesiadki z Win '98 na WinMe. Słaby producent po prostu nie dostarcza nowych sterowników, a stare niekoniecznie chcą działać. Na dodatek droższe modele wyposażone są w zapisywalną pamięć stałą typu flash, dzięki której można dokonywać upgrade'u wewnętrznego oprogramowania modemu.

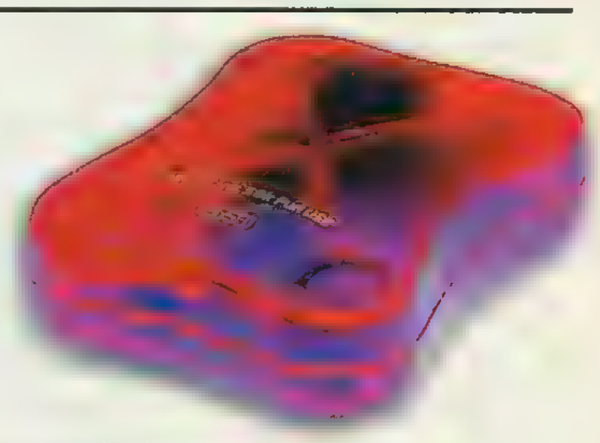
Wypada jeszcze powiedzieć, co rozumiem pod nazwą „droższy". Nie będę wymieniał producentów ani konkretnych typów, można jednak wyznaczyć granicę cenową. Dla modemów wewnętrznych przebiega ona na poziomie ok. 170–190 zł, dla zewnętrznych ok. 280–300 zł.

Centrale cyfrowe

Jak napisałem w tekście głównym, do prawidłowej pracy z modemem V.90 (55,6 kbps) niezbędna jest linia telefoniczna, kończąca się w centrali cyfrowej. Jak jednak sprawdzić, gdzie prowadzi nasz kabel? Jeśli jesteś abonentem innego operatora niż TP SA, możesz spać spokojnie – ich sprzęt należy do najnowszych generacji i z całą pewnością zapewni odpowiednie parametry transmisji. Jeżeli jednak jesteś klientem naszego ukochanego (realnego) monopolisty, to masz dwa wyjścia:

1. Zadzwonić do swego Biura Obsługi Klienta (numer znajdziesz na rachunku), podać swój numer, zadać stosowne pytanie i czekać na (ewentualną) odpowiedź.

2. Spróbować skorzystać z jednej z usług cyfrowych. Polecam dwie najprostsze. Jeśli posiadasz telefon komórkowy (lub też ma go ktoś z Twoich znajomych), zadzwoń na niego z domu. Jeśli na wyświetlaczu zobaczysz swój numer telefonu stacjonarnego, rozpoznany jako rozmowa przychodząca – gratulacje, masz centralę cyfrową. Możesz także spróbować np. uaktywnić pocztę głosową (stacjonarną, nie z komórki). W tym celu zadzwoń na numer 0801 151 151. Jeśli usłyszysz, że możesz uaktywnić swą skrzynkę – jesteś w centrali cyfrowej Jeśli natomiast głos w słuchawce oświadczy, iż „Dzwoniąc pod ten numer, nie możesz uzyskać dostępu do skrzynki głosowej..." – niestety, szybciej niż na 33 kbps się nie połączysz...



Redakcja dziękuje firmie „Ultramedia" za udostępnienie sprzętu do zdjęć

Miniprzegląd rynku

Zewnętrzne

Producent	3Com	ELSA	GVC	Pentagram	ZyXEL			
Typ	USR Message V.90	MicroLink 56K Fun USB	MicroLink 56K Office	MODEM zew. V.90 USB	Predator USB	Diablo 56X	Shadow 56X	Omni 56K
Procesor	Rockwell	Lucent	Rockwell	Rockwell	ST	Rockwell	Rockwell	
Pamięć flash	jest	jest	jest	brak	brak	brak	jest	jest
Dodatkowa pamięć dla głosu/danych	2 MB	brak	2 MB	brak	brak	brak	2 MB	brak
Maks. szybkość – dane	56 kbps	56 kbps	56 kbps	56 kbps	56 kbps	56 kbps	56 kbps	56 kbps
Maks. szybkość – faks	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps
Cena (z VAT)	677 zł	333 zł	854 zł	300 zł	250 zł	300 zł	550 zł	400 zł
Uwagi:	3Com – Praca przy wył. komp.; zew.V.90 USB – Praca przy wył. komp.; Omni – Praca przy wył. komp,.powiad. użytk. na pager							

Wewnętrzne

Producent	3Com	GVC	Zoltrix	ELSA	Pentagram			
Typ	56K Voice Internal PCI	V.90 wew. PCI	Phantom 56K PCI	Cobra 56K PCI	Spirit 56K PCI	MicroLink 56K PCI	Omen 56I	Dark 56I	Diablo 56I
Procesor	brak*	Lucent	PCtel	Rockwell	Rockwell	brak*	Motorola	Lucent Tech.	Rockwell
Pamięć flash	brak	brak	brak	brak	brak	brak	brak	brak	brak
Maks. szybkość – dane	56 kbps	56 kbps	56 kbps	56 kbps	56 kbps	56 kbps	56 kbps	56 kbps	56 kbps
Maks. szybkość – faks	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps	14,4 kbps
Cena (z VAT)	445 zł	154 zł	105 zł	140 zł	195 zł	207 zł	99 zł	150 zł	170 zł

Uwagi: * (softmodem)

W ciągu ostatniego roku na rynku nagrywarek nastąpił swoisty przełom – zupełnie znikły urządzenia wyposażone wyłącznie w funkcję CD–R, w tej chwili dostępne są jedynie modele CD–RW. Dlaczego? Zapraszam do lektury.

7x Nagrywarki

Wraz z wprowadzaniem technologii CD–RW ciągle rosła szybkość urządzeń. Jak widać poniżej, producenci osiągnęli już transfer rzędu 1,8 MB/s (12x) dla CD–R i 1,5 MB/s (10x) przy CD–RW. Równocześnie płyty CD mogą być odczytywane z szybkością 4,7 MB/s (32x). W takim wypadku istnieje jednak niebezpieczeństwo zakłócenia przesyłu danych pomiędzy nośnikiem źródłowym a wypalarką, zwłaszcza w przypadku pracy wielozadaniowej, z innymi programami uruchomionymi w tle. Zaradzić temu ma system BURN–Proof opatentowany przez firmę Sanyo. Wyposażone w niego urządzenie czeka, aż w całości zostanie zapełniony bufor danych. W przypadku spadku przesyłu nagrywanie zostaje na chwilę zawieszone. Dzięki temu błąd z komunikatem „buffer underrun" powinien trafić do lamusa. W system ten wyposażono dwa testowane modele, TDK oraz Creative.

PHILIPS CDRW800

Jeden z najprostszych spośród prezentowanych modeli. Firma Philips, jako wynalazca płyty CD, od lat plasuje się w czołówce producentów sprzętu tego typu, przynajmniej jeśli idzie o innowacje techniczne (to w końcu ona pierwsza wypuściła na rynek nagrywarkę CD przeznaczoną dla zwykłych systemów audio), jednak z jakością wykonania bywa w jej wypadku różnie. Przy naszych testach urządzenie sprawowało się bez zarzutów, być może z powodu oferowanej niezbyt dużej szybkości „wypalania". Dołączone oprogramowanie Adaptec pozwala wypalać standardowe płyty, jak i zapisywać na nich dane w pakietach, niczym na twardym dysku (DirectCD).

AOPEN CRW1232

Jak widać, znany i uznany producent płyt głównych postanowił odkroić swój kawałek tortu także z rynku napędów/nagrywarek CD. Dostajemy produkt na przyzwoitym poziomie, z doskonałymi szybkościami transferu. Szkoda tylko, iż nie zastosowano technologii BURN–Proof, zmniejszającej prawdopodobieństwo wystąpienia problemów w buforem nagrywarki (co przy transferze CDR 12x zaczyna być dość prawdopodobne). Dołączone oprogramowanie, poza standardowym NERO, to wieża audio/koder MP3 Gamut oraz program do szybkiego przywracania systemu z archiwum na CD Norton Ghost.

TDK CyClone

Doskonały, niezawodny napęd. Technologia BURN–Proof czuwa nad zapełnieniem bufora, dzięki czemu błędy w wypalaniu zdarzają się (teoretycznie) niezmiernie rzadko. Piszę „teoretycznie", ponieważ w moim przypadku płytki, nawet przy maksymalnej szybkości, zapisywane były bez problemów. Oczywiście w takim wypadku należy pamiętać o korzystaniu z dobrej jakości nośników – tani, bazarowy no–name nie daje żadnej gwarancji jakości pracy. Do napędu dołączono nagrywarkę NERO wraz z pakietem InCD, pozwalającym na pracę pakietową (traktowanie płyty jako kolejnego napędu i kopiowanie przez „przeciąganie" plików na pulpicie) i program MixMaster, obsługujący pliki dźwiękowe oraz konwertujący je do formatu MP3. Jako jedyny producent TDK dodaje drobny, acz przydatny gadżet – cienkopis do opisywania płyt.

YAMAHA CRW8824E

Yamaha to producent napędów cieszących się opinią najbardziej niezawodnych na rynku. W zestawie znajduje się program do wypalania WinOnCD 3.7, znanej firmy CeQuadrat. Do testów otrzymaliśmy model cechujący się raczej przeciętnymi osiągami – cóż, faktycznie działał bezproblemowo, jednak w dzisiejszych czasach szybkości 8x8x24 to już ciut za mało. Jednak w zasadzie nie ma się czego czepiać – sprzęt działał prawidłowo, nie zdarzył się żaden przypadek awarii podczas wypalania – a o to przecież chodzi.

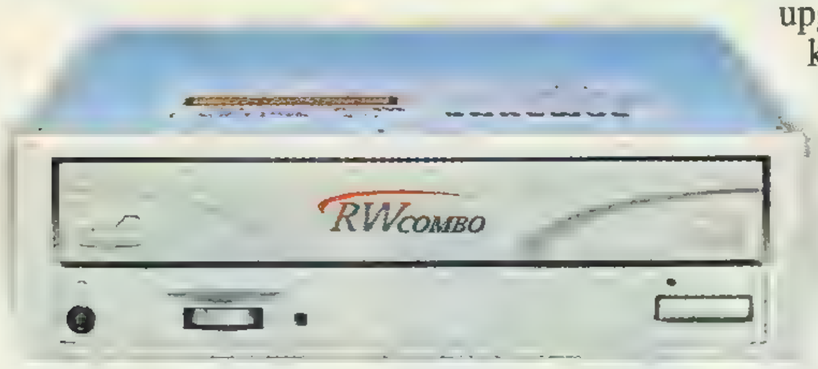
HP CD–WRITER PLUS 9350i

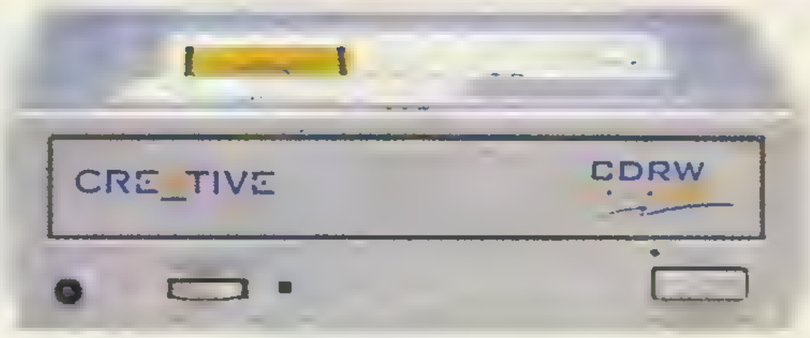
Hewlett–Packard dostarczył, jak zwykle, najbogatszy zestaw. Zacznijmy od napędu. Cóż, przeciętny. CD–R 10x to nawet nie najgorszy wynik, jednak CD–RW 4x pozostawia pewien niedosyt – przydałoby się co najmniej 8x, a najlepiej 10x. Nie zmienia to jednak faktu, iż dostajemy model niezawodny – a to przecież najważniejsze. Poza nim w pudełku znajdziemy program do szybkiego (łyt CD–RW, soft do obsługi plików audio oraz aplikację do projektowania okładek oraz naklejek na płyty. Dołączono również

próbkę naklejek na płyty wraz ze specjalnym aplikatorem. Dla szczęśliwych posiadaczy drukarek – marzenie. W sumie HP przedstawia niezawodny model o umiarkowanych osiągach z bogatym wyposażeniem dodatkowym.

SAMSUNG COMBO CD-RW + DVD-ROM

Przyznam, że w tym wypadku miałem problemy z oceną. Z jednej strony połączenie napędu DVD z CD–RW to przecież doskonały pomysł. Z drugiej jednak parametry nagrywania są trochę jakby już niedzisiejsze... Wypalanie obu rodzajów płyt tylko na 4x oznacza, iż na nagranie pełnej płyty CD–R trzeba czekać około 18 minut, podczas gdy najszybszym napędom zajmuje to zaledwie trochę ponad 6! Jeśli jednak ktoś nie ma w swym komputerze napędu DVD, to potencjalny upgrade i tak by go kosztował jego równowartość plus cenę zwykłej nagrywarki. Tak więc jest to inwestycja dla ludzi oszczędnych, acz dość cierpliwych. Po zakupie natomiast z całą pewnością jako źródło można będzie wykorzystać stary napęd CD – bez obawy, że nie nadąży z odczytem za szybkością zapisu drugiego urządzenia.





CREATIVE CDRW BLASTER 12x10x32

O modelu Creative można powiedzieć to samo, co o produkcie TDK. Szybki i niezawodny, dysponujący techniką BURN–Proof. Nawet podczas pracy wielozadaniowej nie zdarzyło mi się żadne uszkodzenie wypalanej płyty. Dołączono standardowe oprogramowanie – obsługującego wypalanie NERO 5.0 oraz odpowiedzialny za pakietowy przesył danych Prassi abCD. I podobnie jak przy TDK jedna uwaga – jeśli już kupicie tak szybkie urządzenie, koniecznie zwracajcie uwagę na to, jakich płyt używacie do nagrywania – koniecznie powinno być na nich zaznaczone, czy są przeznaczone do pracy z szybkością 12x (10x dla CD–RW).

Pooh

Model	PHILIPS CDRW800	AOPEN CRW1232	TDK CYCLONE	YAMAHA CRW8824E	HP CD WRITER PLUS 9350i	SAMSUNG + DVD-ROM COMBO CD-RW	CREATIVE CDRW BLASTER 12x10x32
CD-RW/CD-R/ /CD-ROM	4/8/32	10/12/32	10/12/32	8/8/24	4/10/32	4/4/24/DVD 5x	10/12/32
Bufor	2 MB	4 MB	2 MB	4 MB	4 MB	2 MB	2 MB
BURN-Proof	nie	nie	tak	nie	nie	nie	tak
Cena (z VAT)	1 000 zł	1 300 zł	1 400 zł	1 200 zł	1 440 zł	1 105 zł	1 350 zł
Ocena	4/5	4/5	5/5	4/5	4/5	4/5	5/5

Dołączone oprogramowanie/Dostarczyła firma:
PHILIPS – ADAPTEC Easy CD–Creator 4, DirectCD/Cadena Systems; **AOPEN** – NERO Burning ROM, NERO InCD, Gamut2000, Norton Ghost/TCH Components; **TDK** – NERO Burning ROM, NERO InCD, TDK MixMaster 3.0/ProAbit/ProAbit; **YAMAHA** – CeQuadrat WinOnCD 3.7/ProAbit; **HP** – HP MyCD, ADAPTEC DirectCD, HP Fast Format, MusicMatch Jukebox, Broderbund Multimedia Organiser, HP CD Labeler II/ProAbit; **SAMSUNG** – ADAPTEC Easy CD–Creator 4, DirectCD/Cadena Systems; **CREATIVE** – NERO 5.0 Burning ROM CD Creator, Prassi abCD/Creative Polska

MP3 na CD

Mimo protestów koncernów płytowych odtwarzacze MP3 zalewają rynek. Jednak te dostępne obecnie mają pewną znaczącą wadę – w ich niezbyt pojemnej pamięci zmieścić można jedynie 1–2 godziny muzyki. Odtwarzacze płyt z plikami MP3 to jedna z metod obejścia tego problemu.

NAPA DAV309

W tym jednym, przypominającym klasyczne odtwarzacze płyt CD, urządzeniu otrzymujemy prawdziwy kombajn audiowideo. NAPA odtwarza standardowe płyty CD–Audio, obsługuje format MP3 oraz płytki Video–CD (nie jest on tak znany jak DVD czy też DivX, jednak jeśli w czyjeś ręce trafi taka płyta będzie mógł bez problemu zrobić z niej użytek).

Po włożeniu krążka CD–ROM z plikami MP3 w tym formacie urządzenie skanuje strukturę jego katalogów i udostępnia wszystkie znalezione pliki do odtwarzania. Korzystając z kompresji o standardowej jakości, na jednym dysku możemy upchnąć ponad 10 godzin muzyki. Sporo zwykłych (wyposażonych w pamięć stałą) odtwarzaczy MP3 kosztuje także w granicach 900 zł, a zapisać można w nich zwykle tylko około godziny utworów.

NAPA nie jest, niestety, przystosowana do pracy w ciężkich warunkach. Brak tu jakiegokolwiek systemu absorpcji drgań, ścieżka audio nie jest też odczytywana z wyprzedzeniem.

W sumie, jest to dość ciekawe i, w porównaniu z mającym kosztować ponad 2 tys. zł Creative Jukebox (posiada on dysk twardy 6GB), wcale nie tak drogie urządzenie.

MPTrip

Drugim z prezentowanych odtwarzaczy jest MPTrip. Urządzenie także odtwarza oczywiście zwykłe płyty audio, jak i pliki w formacie MP3 (płyty muszą być koniecznie zgodne ze standardem ISO9660 – także Joliet), czytane są też dane zapisane w formacie VBR. Ogromnym plusem jest fakt, że MPtrip bardzo dobrze czyta CD–RW. Poza tym ma opcję nagrywania (wystarczy podłączyć mikrofon) do 500 sekund np. rozmowy, urządzenie posiada także equalizer (5 różnych ustawień).

Największym minusem jest natomiast zużycie baterii. Dwa paluszki wystarczyły mi tylko na około 4 godziny słuchania! To mało, więc chyba najlepiej zakupić akumulatorki.

Pooh&Murmur

Sprzęt do testów dostarczyły firmy:

Proabit sp. z o.o., ul. Pańska 97
00–834 Warszawa
tel. (0–22) 654–76–66
www.proabit.com
Cena (z VAT) – ok. 900 zł

MPx Electronics
tel. 0–606–414–505
e–mail: office@mptrip.com.pl
www.mptrip.com.pl
Cena (z VAT) – 865 zł

Kiedyś robiono to przy pomocy sekstansu, dokładnego zegara i obserwacji gwiazd. Później pojawiły się radiolatarnie. Jednak ustalenie własnej pozycji nadal było zadaniem skomplikowanym. Dziś już po naciśnięciu kilku guzików dowiemy się, gdzie jesteśmy.

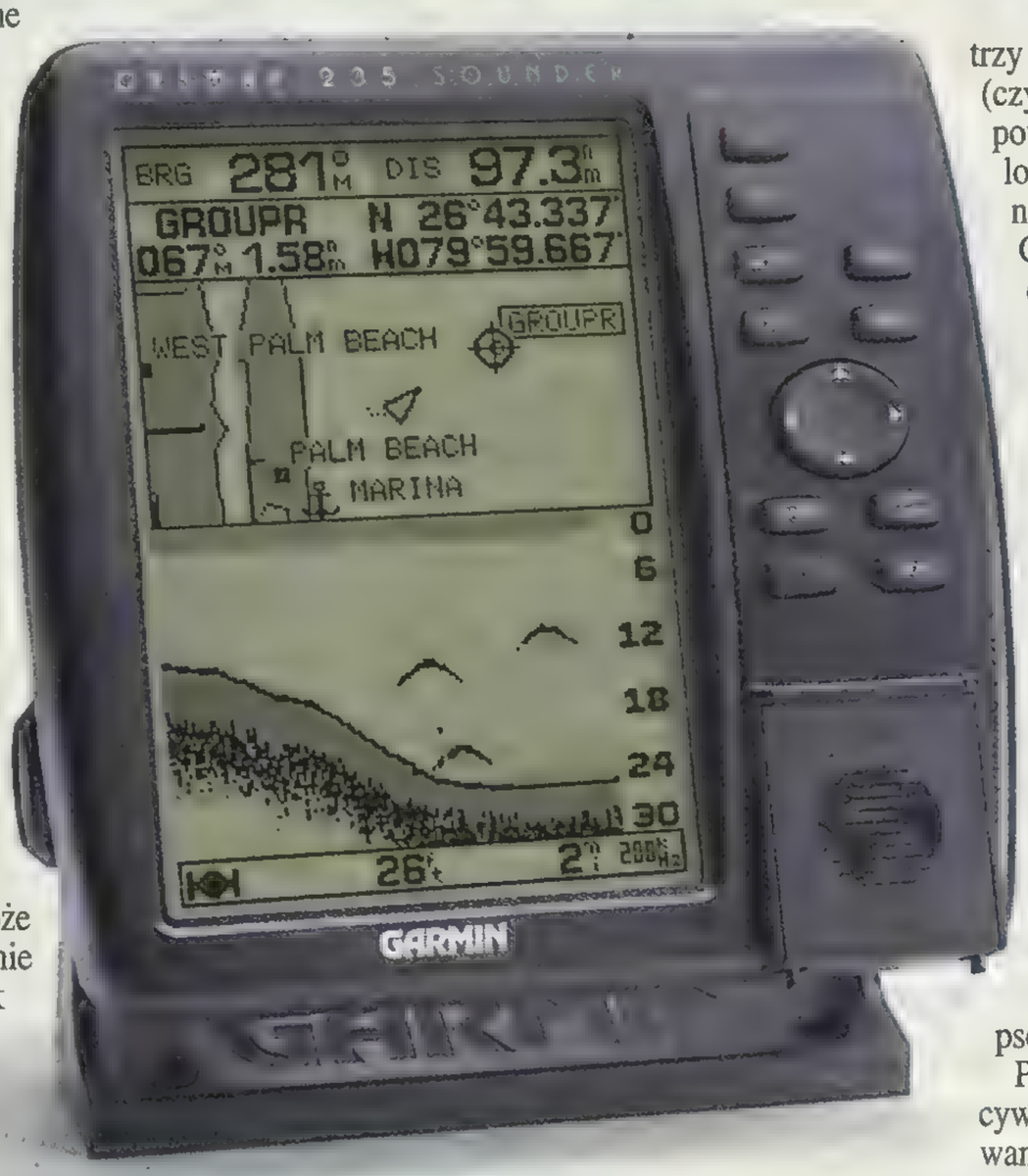
GPS

Historia (a właściwie prehistoria) GPS zaczyna się od Sputnika 1. W roku 1957 na podstawie sygnałów emitowanych przez pierwszego sztucznego satelitę naukowcom z Uniwersytetu Johna Hopkinsa w Baltimore udało się udowodnić, iż tego rodzaju transmisję można wykorzystać do nawigacji. W roku 1964 uruchomiono zbudowany na potrzeby Amerykańskiej Marynarki Wojennej system TRANSIT. W 1967 udostępniono go także do celów cywilnych. Składało się na niego 6 satelitów, które krążyły na wysokości 1 100 km i nadawały sygnały na częstotliwości 150 oraz 400 MHz. Pozycję ustalano przy wykorzystaniu efektu Dopplera. W roku 1973 rozpoczęto prace nad precyzyjniejszymi urządzeniami – i właśnie ich efektem jest GPS. Najpierw, na początku lat 80., wojsko zaczęło korzystać z PPS (Precision Positioning Service). Z czasem okrojoną wersję tego systemu – SPS (Standard Positioning Service) – udostępniono także cywilom. SPS składa się z 24 satelitów (równocześnie nad horyzontem widocznych jest co najmniej 5 z nich), które krążą po sześciu orbitach kołowych na wysokości 20 200 km. Okres ich obiegu wynosi około 12 godzin.

JAK TO DZIAŁA

Każdy satelita wyposażony jest w zegar atomowy, który odmierza czas z dokładnością kilku sekund na stulecie. Dodatkowo prowadzony jest nadzór przez naziemne Centra Kontroli – tam każda niedokładność pracy zegarów jest natychmiast korygowana. Podstawą funkcjonowania systemu GPS są bowiem dokładne dane co do aktualnej godziny. Jednak w tym wypadku czas należy znać z dokładnością co najmniej co do tysięcznych części sekundy. Oto bowiem, jak w wielkim zarysie wygląda ustalanie pozycji przy użyciu nawigacji satelitarnej.

Potrzebne są tu dwie rzeczy – znajomość pozycji satelity oraz odległości od niego. Jeśli zgromadzimy trzy takie pary danych (w przypadku nawigacji trójwymiarowej – cztery) określenie własnej pozycji będzie zadaniem na poziomie prostej lekcji geometrii. Pierwsza z informacji jest łatwa do uzyskania – może przekazać ją praktycznie każdy satelita. Jednak jak ustalić, w jakiej odległości od nas znajduje się takowy? Wszakże różnica pomiędzy nią a pożądaną dokładnością pomiaru wynosi kilka rzędów wielkości. Wbrew pozorom jest to całkiem proste. Przynajmniej teoretycznie, bo praktyka jest, jak zwykle, ciut bardziej skomplikowana. Wystarczy bowiem poznać różnicę pomiędzy czasem użytkownika a czasem satelity. Dowiemy się w ten sposób, jak długo sygnał radiowy podróżuje z orbity na Ziemię. Teraz, znając prędkość światła, obliczamy pożądany dystans. Jak jednak dowiedzieć się, która godzina jest tam, na górze? Nie wdając się w wyższą matematykę, powiem, że służą do tego specjalne ciągi liczbowe, bazujące na tzw. liczbach pseudolosowych. Po wygenerowaniu w satelicie są one wysyłane na Ziemię, gdzie odbiornik (dysponujący takim samym generatorem) synchronizuje się z nadajnikiem na orbicie. Otrzymujemy w ten sposób podstawowy punkt odniesienia. Następnie, przy użyciu dodatkowych danych przesyłanych przez satelitę, obliczana jest różnica czasów.



W praktyce wygląda to jeszcze inaczej – sygnały odbierane są z minimum pięciu satelitów (wszakże każdy z nich może zniknąć za horyzontem, a to spowodowałoby przerwę w nawigacji), najlepsze odbiorniki śledzą wszystkie źródła widoczne nad horyzontem – maksymalnie 12.

SYGNAŁY

W celu zapewnienia większej dokładności każdy z satelitów nadaje sygnały na dwu kanałach: L1 (1575,42 MHz) oraz L2 (1227,60 MHz). Każdym z nich wysyłane są trzy rodzaje kodów (czyli wspomnianych powyżej liczb pseudolosowych), naniesionych na falę nośną: C/A, P oraz Y, a dodatkowo wysyłane są dane samego satelity (położenie, stan itp.). Ustalenie położenia możliwe jest po odebraniu i zsynchronizowaniu kodu C/A lub P oraz tzw. „depeszy nawigacyjnej". Trwa to około 30 sekund. Później dane o pozycji są uaktualniane ok. co sekundę – wystarczy do tego sam kod pseudolosowy.

Przez użytkowników cywilnych wykorzystywany jest kod C/A, egzystujący tylko na kanale L1. Składa się z 1 023 bitów nadawanych z częstotliwością 1,023 MHz – ciąg liczb powtarza się więc co około 1/1000 sekundy. Przy jego wykorzystaniu można ustalić położenie z dokładnością do około 100 metrów w przypadku danych dwuwymiarowych i 156 metrów przy trzech wymiarach. Dokładność ustalenia czasu wynosi około 337 nanosekund.

Uważny czytelnik zapewne zauważył, że napisałem, iż do ustalenia pozycji niezbędne są dane z trzech lub czterech satelitów, tymczasem dysponujemy dwu– lub trójwymiarowym układem współrzędnych. Dane z dodatkowego satelity służą jednak do określenia poprawki na błąd zegara odbiornika i dlatego śledzi on pozornie zbyt dużo źródeł sygnału.

Do celów wojskowych wykorzystywany jest natomiast kod P, nakładany na obie fale nośne L1 i L2. Częstotliwość jego nadawania to 10 MHz – dzięki temu możliwe jest wyznaczenie położenia z dziesięciokrotnie większą precyzją niż w przypadku C/A (dokładniej rzecz biorąc, jest to 16 metrów w trzech wymiarach). Nie może być on wykorzystywany przez cywilów – jego generator liczb pseudolosowych jest ściśle tajny, transmitowane przez satelity ciągi liczb o wiele dłuższe (każdy z nich wysyła ciągi o długości tygodniowej (!) będące fragmentem 267–dniowej całości). Dodatkowo, w przypadku zagrożenia sygnał jest kodowany przy pomocy składowej Y – dzięki temu niemożliwe jest sfałszowanie sygnałów przez przeciwnika.

RÓŻNICOWY GPS

Przyznacie jednak, że dokładność 100 metrów jest niezbyt satysfakcjonująca – w końcu chociażby w samochodowych systemach nawigacyjnych oznaczałoby to „precyzję" rzędu kilku ulic. A w takiej sytuacji trudno poruszać się po obcym mieście. Dla statku, przy nawigowaniu między skałami, może to wręcz oznaczać „być albo nie być". Sprytnym ludziom udało się jednak obejść rządowe ograniczenia. Do systemu satelitów wprowadzono bowiem dodatkowy element.

Jest to tzw. system różnicowy GPS (DGPS – Dyferential GPS). Składa się on z tzw. stacji referencyjnej, wyposażonej w wysokiej jakości odbiornik GPS, który śledzi wszystkie satelity widoczne nad horyzontem. Ponieważ położenie stacji jest znane (wyznaczone wcześniej tradycyjnymi metodami geodezyjnymi), a niedokładności systemu GPS są podobne dla wszystkich odbiorników znajdujących się na pewnym obszarze, można obliczyć poprawkę, na podstawie której odbiornik przenośny określi swą pozycję z o wiele większą precyzją. Dane te mogą być transmitowane drogą radiową lub też przez modem czy Internet – w tym wypadku przeznaczone są raczej do późniejszych obliczeń. Dzięki DGPS można określić położenie z dokładnością (zależnie od klasy odbiornika) od około 0,5 do 5 metrów. Więcej chyba nie potrzeba?

W przyszłości system GPS będzie oczywiście rozbudowywany. Choć liczba satelitów nie będzie raczej zwiększana, przewiduje się jednak, iż mogą one (a właściwie ich następcy) transmitować więcej danych. Przede wszystkim kod C/A będzie transmitowany także na nośnej L2, a do zastosowań cywilnych (przede wszystkim dla lotnictwa) planuje się wprowadzić nową nośną – L5 z dodatkowymi sygnałami nawigacyjnymi. Zmiany te powinny wejść w życie w ciągu najbliższych 10–12 lat, tyle bowiem trwa wymiana satelitów. Tak więc w roku 2010 zmodernizowany GPS powinien zaspokajać potrzeby kolejnych milionów użytkowników.

Pooh

Po solidnej dawce teorii zamieszczonej obok czas na odrobinę praktyki. Oto, jak wygląda w działaniu jeden z najprostszych (i najtańszych!) dostępnych na rynku odbiorników GPS.

Garmin eTrex to dwunastokanałowy odbiornik GPS. Śledzenie tak dużej ilości satelitów równocześnie staje się dziś, w związku z postępującym upraszczaniem podzespołów elektronicznych, coraz powszechniejsze. Dzięki temu można pozyskać dane

nawigacyjne nawet w niesprzyjających warunkach, np. w lesie. Nie mamy tu jednak do czynienia z urządzeniem wysokiej klasy – bez wykorzystywania DGPS położenie można

GARMIN eTrex

nadal ustalić z dokładnością do około 100 metrów. Czas ustalania danych nawigacyjnych (akwizycji) zajmuje od około 40 sekund po uruchomieniu urządzenia „na zimno" do 20 sekund podczas pracy ciągłej. Całość ukryta jest w jaskrawożółtej, wodoszczelnej obudowie. Umieszczone z boku przyciski pozwalają na korzystanie z odbiornika przy użyciu tylko jednej dłoni.

eTrex może pracować w kilku trybach. Przede wszystkim oczywiście wyświetla aktualne położenie, równocześnie na ekranie widoczny jest kompas. Poza tym istnieje możliwość rejestracji przebiegu trasy, którą się poruszamy – w pamięci urządzenia można zapisać do 500 punktów nawigacyjnych, każdy podpisany i oznaczony jedną z wybranych ikonek. Dzięki funkcji TracBack możliwe jest „odwrócenie" trasy i wyświetlenie drogi powrotnej do punktu wyjścia. Dzięki temu nikomu nie grozi zgubienie się w lesie czy nawet w miejskiej dżungli. Urządzenie wyświetla także godziny wschodu/zachodu słońca, czas marszu, średnią i bieżącą prędkość.

Oczywiście nie jest to urządzenie zbytnio zaawansowane, przyda się głównie podczas pieszych wędrówek. Dla turystów zmotoryzowanych czy też preferujących wycieczki górskie przeznaczone są modele wyposażone chociażby w wysokościomierz, wbudowaną mapę itp.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
EXCEL Systemy Nawigacyjne s.c.
ul. Monte Cassino 24,
70–467 SZCZECIN
tel. (091) 450–19–25
www.garmin.pl

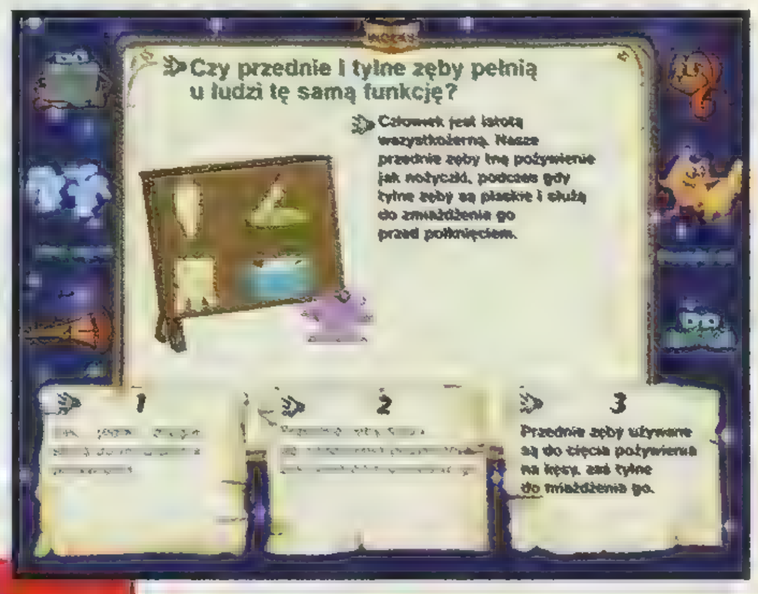
Cena (z VAT) – ok. 800zł

Przygody Prosiaczka Kwika

Tajemnice Ludzkiego Ciała

Prosiaczek Kwik, bohater cyklu gier edukacyjnych Marksoftu, znowu dostał lufę w szkole. Cóż, trzeba mu pomóc. Wybierzmy się razem z nim w fascynującą podróż i w prosty sposób posiądźmy wiedzę!

Na tę przygodę zabierze nas Duszek Wiedzy. Niestety, opuści nas już wkrótce, tuż po dotarciu do krainy ludzkiego ciała. Naszym celem będzie odnalezienie naszego duszka przewodnika, czyli dotarcie do Stacji Myśli. Aby tego dokonać, będziemy musieli odnaleźć kilka przedmiotów oraz zdobyć odpowiednią ilość punktów. Punkty dostajemy za poprawne odpowiedzi na pytania – jeśli jednak udzielimy błędnej to tracimy punkt. Tu trzeba wykazać się naprawdę całkiem sporą wiedzą. Może to i wstyd, ale sam na niektórych pytaniach się naciąłem, mimo tego, że byłem przekonany, że znam odpowiedz na 100%! Na szczęście oprócz tego, że mamy udzielać odpowiedzi, z samej gry również dowiemy się wielu ciekawych rzeczy. Oczywiście, jak tytuł wskazuje, wszystkie te wiadomości dotyczą ludzkiego ciała (czyli np. uszy, język itd.). W grze dostępna jest też biblioteka, gdzie możemy zabawić się w mały quiz lub pouczyć się – zadawane są pytania, a komputer od razu podaję prawidłową odpowiedz. W dotarciu do celu pomocne będą podpowiedzi dawane przez spotykane podczas gry postacie.



Graficznie wszystko prezentuje się bardzo przyjemnie. Świat, po którym się poruszamy, jest bardzo kolorowy i zapewne wszystkie dzieci będą zachwycone. Muzyki słucha się bardzo przyjemnie. Tu trzeba dodać, że cały produkt jest zlokalizowany. Głosy aktorów są bardzo wyraźne i doskonale pasują do poszczególnych postaci. Ale jeśli ktoś ma ochotę, to może wybrać zabawę w wersji angielskojęzycznej – zmiana taka jest możliwa nawet w trakcie gry!

Zdecydowanie produkt ten jest wart polecenia. W prosty i przyjemny sposób, czyli poprzez zabawę, dziecko może nauczyć się wielu istotnych rzeczy o budowie ciała ludzkiego. A zaręczam, że wszystkie te informacje na pewno przydadzą się w szkole!

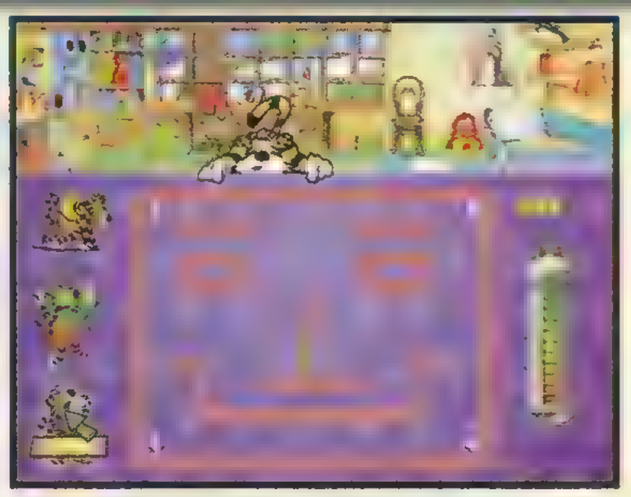
Murmur

Marksoft
www.marksoft.com.pl
ul. Perzyńskiego 2, 01–872 Warszawa
tel. (0–22) 663–93–90
Cena (z VAT): 59 zł

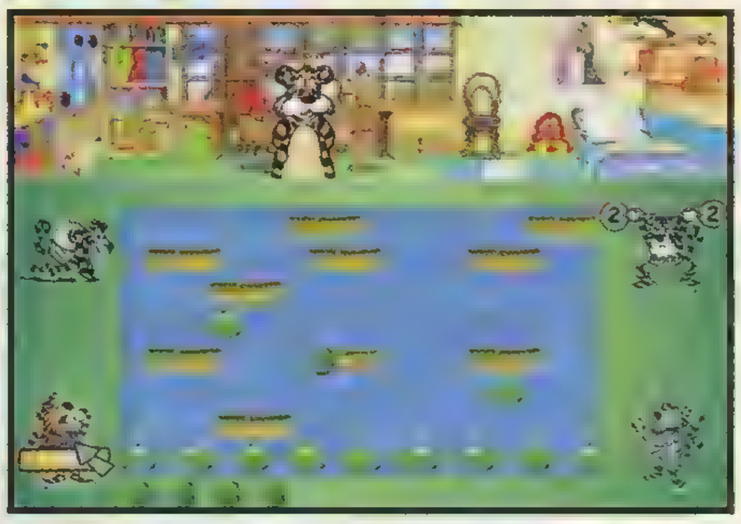
Gry Tygryska

Co najlepiej relaksuje w przerwach między jedną młócką w Quake'a, a druga? Wszyscy samce krzykną: Dziewczyna! No jasne, a poza tym? Pasjans! Do tej pory tak było, ale teraz mamy GRY TYGRYSKA.

Jak już zapewne zdążyliście się domyślić GRY TYGRYSKA to zbiór różnych mini–gierek. Powiedziałbym, że nie są one raczej przeznaczone dla starszego gracza ze względu na grafikę i dźwięk. Tak więc mamy kilka gier. Są to między innymi warcaby, kółko i krzyżyk, Chińczyk, czy nowa wersja pacmana. Poza tym możemy pograć w statki (komputer musi oszukiwać, zestrzelił mi cztery pod rząd!), spróbować przedostać się żabą (ale nie Froggerem:) na drugą stronę rzeczki (skacząc po liściach i pływających kłodach). Poza tym, wielbiciele telefonów komórkowych będą mogli pograć sobie w kolejną odmianę wężyka, a także spróbować przejść labirynt. W większości gier, jeśli nie znamy zasad to możemy skorzystać z pomocy. Poza tym, w grze takiej



czas skacze nam przed oczami tytułowy Tygrysek. Od czasu do czasu wydaje też z siebie jakieś dźwięki. Muzyka jest wykręcona – szybka i śmieszna. Gra jest oczywiście w całości po polsku i muszę przyznać, że jestem bardzo zadowolony z tej lokalizacji. Co prawda nie niesie ze sobą żadnych wartości edukacyjnych, ale niewątpliwie niektóre z tych gierek rozwijają nasz umysł. Jest to produkt głównie stworzony dla zabawy i uważam, że udało się to autorom bardzo dobrze. Świetnie można się zrelaksować. Dla dziecka w sam raz! Polecam!



Grzegorz „Murmur" Młodawski

Marksoft
www.marksoft.com.pl
ul. Perzyńskiego 2, 01–872 Warszawa
tel. (0–22) 663–93–90
Cena (z VAT): 49 zł

GRY ZA DARMO

To jest kupony do zamawiania! Wytnij go lub zrób kserokopię i przyklej go na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego (na środkowej części).

Już od 1 grudnia rusza wielka promocja dla prenumeratorów. Pierwszych 50 osób, które zamówią roczną prenumeratę NEW S SERVICE, otrzyma od nas jedną z pięciu superackich gier.

Wypełnij kupon, przyklej go do przekazu pocztowego. Ponumeruj na nim tytuły, zaczynając od tego, na którym zależy Ci najbardziej.

Decyduje kolejność zgłoszeń.

Uwaga! Redakcja zastrzega sobie możliwość zamiany wybranej gry na inną, w przypadku wyczerpania zapasów. Promocja trwa do końca grudnia lub do wyczerpania zapasów.

Oto pięć oferowanych przez nas gier w grudniu, z których jedna – ta wybrana może być Twoja!

DIABLO 2, MESSIAH, ICEWIND DALE, LARRY 7, PLANESCAPE TORMENT

WIECIE, CO TO ZNACZY...

Szczegóły ujawnimy na naszej stronie internetowej www.ssonline.com.pl
Bądźmy w kontakcie, refleks będzie się liczył...

CD-ROM
Under Construction

Pewnie nie ma potrzeby, by Cię przekonywać do zakupu rzeczy niezbędnej, ale na wszelki wypadek podajemy garść informacji pomocnych przy negocjacjach ze sponsorami.

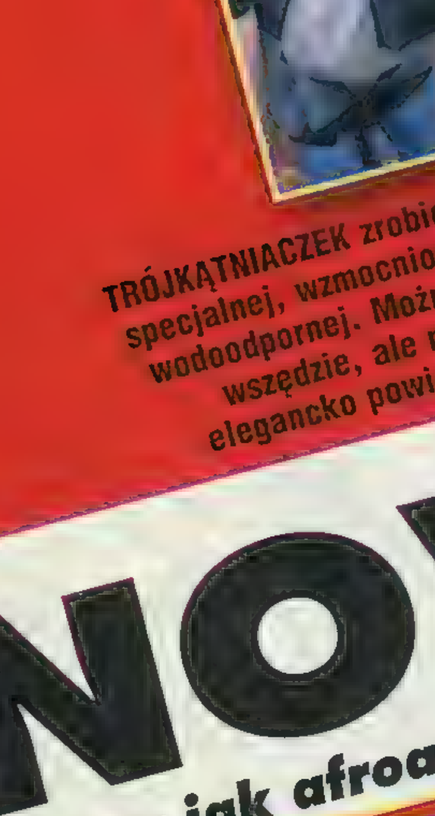
Prawda jest taka, że czy się chce, czy nie w czymś książki (dyskietki, CDeki, kable, zipy, gazetki, używki i inne zakazane przedmioty) trzeba nosić...

Nowy plecak

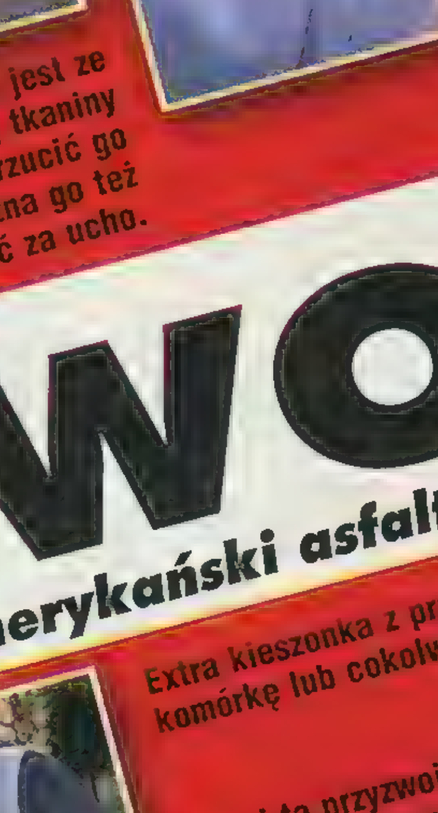
TRÓJKĄTNIACZEK zrobiony jest ze specjalnej, wzmocnionej tkaniny wodoodpornej. Można rzucić go wszędzie, ale można go też elegancko powiesić za ucho.

NOWOŚĆ

Czarny jak afroamerykański asfalt ZAMÓW TERAZ!



Można go nosić na lewym ramieniu "na szybko" lub na prawym przy dłuższych wycieczkach.



Extra kieszonka z przodu na komórkę lub cokolwiek innego.

Ach, i ta przyzwoita cena - sześć na dziewięć :) to poezja dla uszu i portfela.

69.90 + 4.50 koszty przesyłki

Dodatkowo ma wbudowany system 3 rzepów, które pozwolą dostosować go na szybko do rozmiarów każdego zawodnika.

...a co się lepiej nada niż nowoczesny, tani, jednoramienny TRÓJKĄTNIACZEK z bajerkami?

No i jeszcze te wzmocnione plecki, żeby nic nie wbijało się pod łopatką, no i pasek, żeby w czasie pogoni za autobusem nic się nie telepało na plecach, no i oczywiście firmowy haft - wszak jest to plecaczek dla gracza.

I na koniec ostatnia informacja – jak i gdzie to cudo nabyć: Można (ale niekoniecznie) wykorzystać kupon ze strony 126 Należy przesłać pod adresem redakcji kwotę 74.40 zł (w tym już są koszty przesyłki i ubezpieczenia) i poczekać na dostawę do domu lub wpaść do redakcji i nabyć od ręki za 69.90 zł (koniecznie zadzwoń i dokonaj rezerwacji by towar czekał na Ciebie). A potem wystarczy uzbroić się w cierpliwość i przeczekać do następnych wakacji :)))

Pozdrawiam
Pegaz Ass

Producent zastrzega sobie prawo dokonywania modyfikacji produktu bez wcześniejszego powiadomienia

KGB

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO NEWS SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

NEWS

Mary X-Mass

Witam Was w grudniowym, świątecznym wydaniu NSS! Mam nadzieję, że kiedy będziecie trzymać ten numer w dłoniach, na dworze będzie sypał wesoło śnieżek, wieczorne niebo rozjaśni się łuną choinkowych lampek, a dźwięki kolęd dopełnią nastroju zbliżających się kolejnych Świąt X–Massowych. Nie ma to jak świąteczna atmosfera, kiedy wszyscy są dla wszystkich bardziej mili, stoły uginają się od rozmaitych smakołyków, a pod choinką już czekają prezenty od św. Mikołaja. Nam przyjdzie na to trochę poczekać, bo przed nami do zrobienia jeszcze numer styczniowy.

Zapewne zdążyliście już przekartkować numer i zorientowaliście się, że gwiazdkowe wydanie nieco różni się od zwykłego. Rozbudowany niemal do granic możliwości dział recenzji jest chyba najlepszym prezentem, jaki redakcja pisma poświęconego grom mogłaby zaofiarować wszystkim swoim Czytelnikom. Nie zabrakło też świątecznego konkursu, w którym do wygrania są wyjątkowo atrakcyjne nagrody w postaci pakietów typu 5 w 1! Szczegóły na stronie 69. Przy okazji warto też zerknąć na stronę 109, gdzie zamieszczamy rozwiązania trzech starszych konkursów, których nagrody powinny dotrzeć do swych odbiorców akurat przed samą Gwiazdką.

rys. Lena Pągowska

Lena-P

Szczęśliwie dla wszystkich, gwiazdkowy wysyp gier rozpoczął się już w listopadzie, bo w przeciwnym razie wiele recenzji znalazłoby się dopiero w następnym numerze. Wszyscy nasi redaktorzy i dziennikarze pracowali w pocie czoła dnie całe i noce, abyście mogli je ujrzeć już teraz. A trzeba przyznać, że wśród opisywanych tu gier są prawdziwe rarytasy, jak choćby niesamowity SACRIFICE, który znalazł się na rozkładówce. Każdy znajdzie wśród nich coś dla siebie. Miłośnicy gier akcji na pewno nie odpuszczą sobie konsolowej konwersji RESIDENT EVIL 3 NEMESIS, IN COLD BLOOD (LEM całkowicie spolszcza tę grę i najprawdopodobniej będzie ona u nas nosić tytuł Z ZIMNĄ KRWIĄ) czy THE FALLEN, którego unrealowy engine zapewni dobrą zabawę nie tylko fanom „Star Treka", oraz NO ONE LIVES FOREVER dla następców agenta 007. STARSHIP TROOPERS to coś dla wszystkich, którym podobał się film „Żołnierze kosmosu". Wyścigomaniacy poszaleją sobie na 4x4 EVOLUTION, MIDNIGHT RACING czy „jednośladowym" SUPERBIKE 2001. Dla sportsmenów mamy przede wszystkim najnowszą część piły FIFA 2001 oraz hokeja NHL 2001 ze stajni EA. Prawdziwym rarytasem jest też CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/2001. Rolplejowcy też nie powinni narzekać, gdyż już czekają na nich KONUNG i WIZARDS & WARRIORS. Strategom polecamy C&C: RED ALERT 2, piątą część CLOSE COMBAT oraz COMBAT MISSION, zdaniem Bergera, grę strategicznie doskonałą. Kto lubi zagadki, niech koniecznie obejrzy RealMYST, czyli remake starej, jarej przygodówki MYST. W dziale imadeł kończymy poradniki do DIABLO 2, ICEWIND DALE, a zaczynamy do BALDUR'S GATE 2 i METAL GEAR SOLID. W części poświęconej sprzętowi Pooh radzi, jaki modem zamówić u św. Mikołaja i na jakiej nagrywarce wypalić pliki ściągnięte przez ów modem z Internetu. W CyberNecie www.box w nowej formule oraz pierwsza część kalendarium komputeryzacji.

Na koniec w imieniu wydawcy, całego zespołu redakcyjnego i swoim życzę wszystkim Wam najbardziej odlotowych Świąt, ostatnich już w XX wieku i II tysiącleciu n.e. (!), spełnienia wszystkich marzeń i sporego stosu prezentów, wśród których znajdziecie oczywiście high–endowy sprzęcior PC wraz z pakietem usług ISDN (Internet 24h!) oraz wszystkie te gry, w które chcieliście zagrać, a nie mieliście okazji! Hammalallelujah!

Hunter
redakcja@ssonline.com.pl

Wpadnij do nas na Targi!

W dniach 2-3 grudnia 2000 w Hali Mery Warszawa, ul. Bohaterów Września 6/12 odbędą się Targi Gier Komputerowych i Internetu SYSTEM 2000.

Na naszym stoisku można będzie spotkać się z redaktorami NEW S SERVICE, kupić firmowe gadżety, wziąć udział w licznych konkursach i turniejach wiedzy growej, by zdobyć atrakcyjne nagrody. Szykujemy wielką niespodziankę! Serdecznie zapraszamy!

Zespół redakcyjny NSS

W NUMERZE

DANGER ZONE .....str. 112
KILL'EM ZONE .....str. 117
MOJE BOJE .....str. 110
PRENUMERATA .....str. 124
PRZECIEKI/SUPERY .....str. 108
REPORTAŻ - IMPREZY .....str. 109
TIPS&TRICKS .....str. 116
WOLNA KOLUMNA .....str. 114
X-FILES .....str. 115

Przecieki

Za moich czasów, panie, zimy bywały jak trzeba: i śnieg był, panie, i mróz był, panie, a teraz to takie zimy, panie, robią, że ni śniegu, ni lodu (no, chyba że w górach – red.), nawet zimno nie jest. Kiedyś, panie, jak murzynowi się opowiadało, co to jest, panie, śnieg, to on słuchał i nie rozumiał, a teraz to co takiemu powiedzieć? Że u nas tak samo jak u nich, ino liści na drzewach ni ma? Ech, a jak Święta szły, to, panie, już miesiąc wcześniej było widać, że trza szukać prezentów po sklepach, a teraz to gdyby nie witryny, to by można i Święta przegapić. Takie czasy... – rzekł wirtualny Dziadek Jacek

Jakby się zastanowić nad tonem powyższej wypowiedzi, to rzeczywiście jakoś tak nijako już od kilku sezonów. Z jednej strony – powinienem wygłosić w tym miejscu płomienną przemowę w stylu „Ludzieeee Świętaaaa Idąąąą", a z drugiej strony – żaden świąteczny ani przedświąteczny nastrój mi nie towarzyszy, więc dajmy sobie spokój.

Przechodząc do spraw bardziej optymistycznych – po długiej przerwie redakcja nasza postanowiła znów wyjść do ludzi i spotkać się z Naszymi Kochanymi Czytelnikami. Uwaga!!! Będziemy się wystawiać na Targach Konsolowo–Growo–Pecetowo–Internetowych, które to odbędą się w dniach 2–3 grudnia tego roku w warszawskiej Hali Mery. Mam nadzieję, że będzie to udana impreza. Co najważniejsze – organizator zapowiada, że ma ona mieć całkowicie odmienny charakter niż śp. Gambleriada (na której się, dla odmiany, nie wystawialiśmy).

16 grudnia pojawimy się również na Mega Manga Christmas Party – biurowiec Reform Plaza Al. Jerozolimskie 123. Będzie to typowy zjazd fanów anime i mangi. Przewidziano udział praktycznie wszystkich liczących się na rynku firm z branży, plus inne atrakcje.

Szykujemy wielką niespodziankę dla naszych fanów, ale o tym cicho sza. Trzymajcie kciuki, może się uda....

Pegaz Ass

● **Romeo Must Die**
(uwaga na spoilery)

Film jest OK. Joel Silver (producent filmu „Matrix") wziął Jeta Li, na którym zawsze można polegać, bardzo dużo czarnej muzyki, zastosował wykorzystany w filmie „Matrix" „wire work" w scenach walk i dodał kilka efektów specjalnych (kilka). Scenariusz kiepski. Film się spodoba na pewno, bo jest rozrywkowy. Są 3 bardzo widoczne efekty specjalne „rentgen" (to taka moja nazwa) – pokazane jest, jak wygląda łamiąca się ręka, przebijane serce i rozchodzące się po kręgosłupie uderzenie. I jest to bardzo cool – czegoś takiego jeszcze nie widziałem: sprytne i pomysłowe. Najdziwniejsze jest to, że jedna z lepszych scen to scena komediowa – gra w amerykański football. Jednak piszę dlatego, że wkracza Pan na bardzo niebezpieczny, moim zdaniem, teren. RMD jest niczym w porównaniu do filmu „Matrix". Obejrzy Pan, zobaczy. Ponieważ SS jest jego patronem medialnym, to zgadzam się, że powinien rozdmuchać fakt jego pojawienia się jak tylko się da w celu przyciągnięcia ludzi do kin. Małe „ale" polega na tym, że czytelnicy są gotowi zabić za chociażby jedną źle wydaną złotówkę, a więc proszę uważać z tym porównywaniem filmu RMD do filmu „Matrix" – Tom Kaniak

Nasza ekipa na premierze

Zgadzam się z każdym słowem tego listu. Gdy pisałem tych kilka słów zapowiedzi, dysponowałem jedynie materiałami prasowymi i opinią marketingowca z Warrnera. Tydzień później byłem (był też Konsolite) na zamkniętym pokazie, by zobaczyć oryginalną wersję RMD (jeszcze bez napisów) i pomyślałem sobie, że z tym porównaniem do filmu „Matrix" to mnie podpuścili. Gdy obejrzałem go jeszcze raz na pokazie premierowym – wiedząc, że to nie jest żaden „Matrix 2", tylko „Hong Kong movie" z rewelacyjną czarną muzyką – to mi się spodobał. Tak więc odszczekuję – RMD nie ma nic wspólnego z produkcją pt. „Matrix", ale leją się (w rzeczywistości rzeczywistej), że aż miło popatrzeć.

● **Dwutygodnik**

Chciałbym, aby NSS wychodził co 2 tygodnie – Robert Wieczorek

Ty nas chcesz chyba zabić robotą:) Ludzie, co Wy na to?

● **Emulacja**

Uważam, że to naprawdę dobry pomysł z tym działem emulacji w NSS – MadMartigan

Polecam zajrzeć do Kombat Kornera w tym numerze, ale żeby tak od razu cały dział? Ludzie, co Wy na to?

● **ULTIMA 9 górą**

Zawsze uważałem, że oceniacie gry obiektywnie i tym razem to samo tyczy się DIABLO 2. W część pierwszą grałem przez dwa lata i, niestety, muszę z przykrością stwierdzić, że była pod niektórymi względami lepsza. Wiem, wiem – to prawda, że jest większy świat (ostatecznie mam już od lipca oryginał), ale gra nie wprowadza niczego nowego. Grafika jest taka sobie i mógłbym nawet powiedzieć, że w niektórych momentach D1 miał lepszą. Co do grywalności, to owszem, jest fajnie, ale wkurza mnie to, że potwory są mało zróżnicowane. Z drugiej strony DIABLO 2 to przecież nie RPG, tylko zwykła młócka, w której nic innego nie robisz, tylko chodzisz i rozwalasz. Kiedyś lubiłem takie gry, ale teraz, gdy mam 17 lat, taka zabawa wydaje mi się z lekka prymitywna i bezsensowna. RPG teraz rządzi, ale pamiętajcie – współczynniki nie robią z gry RPG!

Moim skromnym zdaniem, najlepsze RPG, w jakie grałem, to ULTIMA 9. To prawda, że zawierała dużo błędów i skakała na prawie każdym sprzęcie, ale po wgraniu patchy sytuacja się zmieniła. Ta gra ma niepowtarzalny klimat i niesamowity świat, którego nie zawiera żaden inny RPG. Nie spotkałem się jeszcze z grą, w której miałbyś taką swobodę poruszania się jak w ULTIMIE. W żadnej grze nie mogłeś obserwować zmiany pogody i pór dnia, żadna gra nie miała też tak rewelacyjnej grafiki – Bobel

Imprezy

Kapitularz

W dniach 13–15 października w Łodzi odbył się Kapitularz, czyli organizowany przez Łódzkie Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki „Kapituła" konwent fantasy. Była to już druga edycja tej dość młodej imprezy (pierwsza miała miejsce wiosną tego roku). Tym razem motywem przewodnim była „Diuna" Franka Herberta. Na miejsce zlotu dotarłem w piątek późnym popołudniem. Wieczór upłynął pod znakiem przygotowań do LARP–a osadzonego w realiach „Diuny" (który notabene w końcu się nie odbył). Potem jeszcze kilka godzin rozmów i... spać:–))) Już od rana wpadłem w wir prelekcji, a zaraz po nich – na konkurs aktorski (chodziło o jak najlepsze odegranie czerwia). W nocy zorganizowano spotkanie wampirów. W tym LARP–ie brało udział dobrze ponad 50 osób.

Ten Kapitularz oznaczał dla mnie trzy dni zupełnego oderwania od codzienności. Mam nadzieję, że następny będzie jeszcze lepszy.

TopGun

PS Chciałbym podziękować firmom IM Group oraz LEM za wypożyczenie płytek z grami. Komputery były oblegane przez 24 godziny na dobę.

Film Video Foto

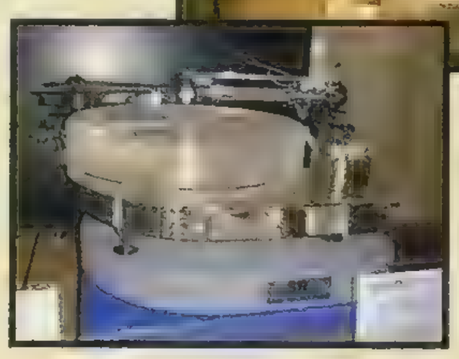
26–28.10.2000 w Łodzi odbyła się trzecia edycja targów Film Video Foto. Ta impreza podbiła moje serce! Wszystko było skrojone „na miarę", żadnego zadęcia, profesjonalizm na każdym kroku. Goście mogli podziwiać wiele ekspozycji: począwszy od kamer i cyfrowych aparatów fotograficznych, przez studia fotograficzne i sprzęt komputerowy do montażu filmów, aż po kino domowe. Na koniec drobiazg niemalże nieprawdopodobny – bilet wstępu kosztował 1 zł!!! Łodzianie, jak Wy to robicie? Gorąco polecam!

Cyfrowa Mamiya, pryszcz 50.000 zł

Pegaz Ass

Audio Show

10–12.11.2000 w Warszawie miała miejsce kolejna edycja najlepszej chyba w Europie (poza Niemcami i Wielką Brytanią) imprezy dla fanów dźwięku. Rozmach przedsięwzięcia, jak zwykle, imponujący. Ekspozycje rozmieszczono w trzech luksusowych hotelach: w Sobieskim królowało audio, w Sheratonie dominowało kino domowe, a w Bristolu rządził Hi–End. Możliwość obcowania z takimi technologiami nie zdarza się codziennie – tym bardziej, że wiele z prezentowanych urządzeń przyjechało do Polski w wersjach przedpremierowych lub jest niedostępna w handlu po prostu z uwagi na swoje astronomiczne ceny. Kto nie był, niech żałuje!



Pegaz Ass

● **Ring wolny, trzecie starcie (i chyba ostatnie)**

Przemyślałem sprawę i doszedłem do takich wniosków: „wszyscy z nadzieją wyczekiwali D2 i jak tylko wyszło, zaczęli grać. Potem przyszła recenzja w NSS i wszyscy zaczęli się czepiać, bo już wszyscy masterzy byli i jak uważali, że oni są masterzy, to wy też musicie. Można było przewidzieć, że będzie fala krytyki. Ale spieprzona sprawa nie oznacza przegranej sprawy i nieźle wybrnęliście w zeszłym numerze. Przecież w innych recenzjach też są błędy, ale nikt się nie czepia, bo po prostu gra nie jest tak popularna. Wiadomo, czasem się coś zrobi źle, ale świat kreci się dalej... W sumie, to się nic takiego wielkiego nie stało i jakoś to przeżyję. D2 okazał się być wielkim niewypałem (jakby ktoś chciał wypisywać bugi, to ja się dołączam – paladyn ma tendencje do biegania tyłem – dosłownie) – Yarpenn Zigrinn

● **DIABLO na serio – riposta**

Jestem daleki od przekształcania naszego magazynu w pismo wojujących katolików albo satanistów i obiecuję, że to ostatnie podejście do wątku religijnego w D2, ale same rozważania są co najmniej ciekawe.

Przeczytałem list Voyagera w NSS '84. Niestety, większość podanych tam danych jest niepełna albo błędna. Jestem katolikiem i znam „trochę" Biblię. W języku polskim nie ma czegoś takiego jak „diablo" czy „diablos". W greckim jest słowo „diabolos". Miałeś racje, że „diabolos" to „oszczerca", ale po polsku powinno się mówić „diabeł", a nie „diabolos" („diablo"). Oczywiście wiem, że chodzi tu o zbudowanie nastroju poprzez podanie imienia przypominającego greckie słowo. Nazwy diabła to: Abaddon, Amaimon, Apollyon, Asmodeusz, Astarotte, Belial, Belzebub, Lilith, Lucyfer, Mefistofeles, Samael, Szatan, Wąż. Piszesz, że w Biblii nie ma Lucyfera, Beliala, Lewiatana. Nie jest to prawda. Belial – z hebrajskiego „bezużyteczny"; wcielenie nieprzydatności, szatan, zły duch, upadły anioł itp. W Biblii patrz 2. list do Koryntian 6,15. Jest tam podane imię złego Beliar (Belial) – sprawdziłem to. Kopaliński podaje jeszcze 2 miejsca w Biblii, gdzie podano imię Belial – niestety, w dwóch poniżej podanych imienia tego nie znalazłem – Ks. Sędziów 19,22 i 1. Ks. Królów 2,12.

Co do Baala – Baal nie jest tak naprawdę diabłem, a tylko bogiem innych narodów, uważanym przez Izrealitów za bożka i zwalczanym.

Lewiatan (Behemoth) – z hebrajskiego „istota o wijącym się ciele"; wąż morski, olbrzymi potwór morski, często oznacza szatana i zło. W Biblii: Izajasz 27,1 i Hiob 41.

Lucyfer – łac. dosłownie gwiazda zaranna, Wenus, jutrzenka. W Biblii (Izajasz 14,12) prorok urągający Nabuchodonozorowi pokonanemu przez Medów mówi: „Jakżeś nisko upadła z nieba, gwiazdo zaranna". W łacińskim przekładzie tę gwiazdę (Wenus) podano jako Lucifer. Wers ten z czasem błędnie odniesiono do upadłego anioła. Stąd mamy Lucyfera.

Mefistofeles (Mefisto) – występuje w legendzie o Fauście. Wywodzi się z demonologii chrześcijańskiej (a więc chyba nie ma go w Biblii) (? – przyp. red.) i z pogańskich tradycji germańskich.

Asmodeusz – zły demon. W Biblii – Ks. Tobiasza 3,8; 6,19; 8,2–3. Trzeba uważać na odnośniki do Biblii, bo mogą być w niej uproszczenia. Wiele zależy od egzemplarza (wydania), np. imię Jedynego Boga Jahwe występowało w Biblii wielokrotnie (chyba ponad 7000 razy). Tłumacze często zamieniali to imię po prostu na „Bóg". Dziś imię Jahwe występuje dużo rzadziej. Podobnie może to dotyczyć demonów.

Co do tego, że twierdzisz, że jest jeden diabeł, to nie jest to prawda. Bóg, najpotężniejsza istota, miał wokół siebie swoje sługi – aniołów. Aniołowie mieli różną siłę. Jedni byli potężniejsi, inni słabsi. Jednym z najsilniejszych aniołów był szatan. Uważał, że jest sprytniejszy i silniejszy od Boga i że cała moc i chwała nie powinny należeć do Boga. Zbuntował się przeciw Bogu i prawdopodobnie poparło go kilku innych aniołów. Szatan i inni upadli aniołowie zostali przeklęci i zrzuceni na Ziemię. W Apokalipsie święty Jan pisze, że wąż został zrzucony na Ziemię, a z nim jego aniołowie (upadli aniołowie). To, że znamy jednego głównego przeciwnika ludzkości i dobra, oznacza, że słowo „diabeł" jest synonimem pewnej idei głównego zła. Sam diabeł wyznaje tę ideę i się nią posługuje, podobnie jak jego słudzy (inne upadłe anioły). Materiały zaczerpnąłem z Biblii i ze „Słownika mitów i tradycji kultury" W. Kopalińskiego. Amerykanie tworząc DIABLO 2 nie popisali się, jak zawsze, historyczno–religijną wiedzą – Locutus

Czy aby wydawca gry nie zastosował tu świadomie takiego nazewnictwa? W ten sposób każdej wkurzonej babci, która do nich przyleci, krzycząc, że wydają taką grę, i są Antychrystami, można spokojnie pokazać drzwi, informując, że powinna się douczyć, bo kolega Diablo to tak samo jakby nazwać kogoś George albo Steve :)))

● **Dyslekcja, dysgrafia, dys...**

Good luck! jezdeżcie najlepżym gazetom na olskim rynkó!!!! – vontrotta

● **CD–Rom**

Dajcie płytę i będzie cool!!! – Sławek Jankowski

● **Rysunki**

Czy mogę wysłać Wam moje prace graficzne i czy mogłyby być one umieszczone w piśmie? – Tyrael

Oczywiście! Pod warunkiem, że mi się spodobają:)

● **Oferty współpracy**

Mam pytanie, czy potrzebujecie kogoś do pomocy w tworzeniu gazety bądź strony? Jestem waszym fanem, ale dopiero teraz zdecydowałem się do was napisać. Czekam na odpowiedź – Marek Kulesza

Otrzymujemy sporo takich listów. Odpowiedź na tak postawione pytanie może być jedna: tak, ale... same dobre chęci to nie wszystko – tu potrzebna jest praktyka np. w jakimś porządnym serwisie internetowym, w jakimś czasopiśmie itp. Potrzebne jest obycie z grami i umiejętność pisania. Poza tym trzeba mieć w sobie to coś, co pozwoli się przebić w eliminacjach. Jeżeli ktoś nie potrafi napisać nic o sobie, to i recenzenta z niego nie będzie.

Supery

Motto na grudzień – Jeżeli uważasz, że wszystko jest możliwe, to spróbuj trzasnąć drzwiami obrotowymi.

Cześć!

Ludzie, czy macie świadomość, że 31 grudnia przechodzimy wszyscy do historii – jako ci, którzy urodzili się w „zeszłym" wieku!!! Tak, tak jeszcze ze 30–40 lat i będzie się o nas mówiło jak o dinozaurach. Życzę wszystkim megabaletów w tym przełomowym momencie i obyście 1 stycznia 2001 jeszcze coś pamiętali:)))

Dla uczczenia końca wieku XX pozwalam sobie podzielić się z Wami tajnym projektem z dziedziny fizyki i fizjologii, o którym naukowcom się nie śniło!

Pegaz Ass

● **Oto przepis na napęd antygrawitacyjny:**

1. Bierzemy kota (nie za starego).
2. Przygotowujemy pajdę chleba (nie musi być świeży; raczej nie powinna to być bułka).
3. Smarujemy pajdę masłem (nie może to być margaryna ani inne badziewie tego typu). Masła nie musimy żałować – może być grubo.
4. Przywiązujemy pajdę do kota – ważne – pajda musi znajdować się na grzbiecie kota i częścią suchą stykać się z jego grzbietem!
5. Całość zrzucamy z wysokiego drzewa, ewentualnie balkonu.

Pomyśl tylko:

a. Kot zawsze spada na cztery łapy.
b. Posmarowana kromka chleba spada zawsze masłem na dół.

Napęd antygrawitacyjny gotowy – proste to i genialne!

Rozwiązania Konkursów

Majesty

Tomasz Piotrowski, Zebrzydowice; Bernard Orzechowski, Gęsiniec; Rafał Szymborski, Tłuchówek; Jacek Heimlich, Częstochowa; Tomasz Stubiński, Terespol; Paweł Mosłowski, Lizbark Welski; Anna Woźniak, Warszawa; Edyta Subocz, Puck; Paweł Korczyk, Chotomów; Marcin Rutkowski, Legionowo; Kamil Antosz, Tyczyn; Roman Stefaniszyn, Gdynia; Arkadiusz Zachara, Brzesko; Michał Cegiełka, Serock; Jarosław Załęcki, Złoczew; Sebastian Frąckiwicz, Iłowa; Piotr Wiewióra, Będzin; Tomek Koryło, Wołów; Arkadiusz Wójcik, Nowe Miasto; Łukasz Palczewski, Racibórz; Paulina Gladzik, Pruszcz Pomorski; Mikołaj Hojko, Radwanice; Dariusz Zieliński, Chorzów; Leszek Król, Trzciano; Michał Garnicki, Katowice; Tomasz Zawadzki, Białystok; Janina Wrzesinska, Bydgoszcz; Tomek Miazga, Wrzeciono; Paweł Piaseczny, Majdan Górny; Paweł Płaza, Pruszków; Sebastian Dukalski, Kraków; Bartosz Kudlicki, Tomaszów Lubelski; Piotr Gotek, Jeleśnia; Arkadiusz Nowak, Wronki; Piotr Romanowski, Łódź; Tomasz Tabiś, Tarnów, Ireneusz Szumowski, Wierzchosławice.

Blair Witch Project

***Gry „Blair Witch Project" wygrywają:** Monika Onyszkiwicz, Kraków; Rafał Gniłka, Wisznia Mała; Paweł Korczyk, Chotomów; Tomasz Dyrba, Kraków; Tomasz Kassian, Siemiatycze; Norbert Szychowski, Kraśnik; Bartek Mazurczak, Wschowa; Michał Jaworski, Zawiercie; Michał Baszun, Zabrze; Marcin Sałata, Tychy.*

***Gry „Nocturne" wygrywają:** Łukasz Dziubiński, Wrocław; Andrzej Watras, Gdańsk; Jacek Mielcarek, Kowary; Tomek Matulewicz, Wężyska; Sławomir Gmiter, Gryfino; Rysiek Muklewicz, Gdańsk; Sebastian Dukalski, Kraków; Paweł Figiel, Myślenice; Marcin Spryszok, Kraśnik Lubuski; Jacek Jakimczyk, Złotogłowice.*

***Gry „Close Combat 4" wygrywają:** Sebastian Pientoczka, Siemianowice; Jakub Jagodziński, Kutno; Przemysław Kowalski, Koszalin.*

Kleopatra

***Gry „Faraon" wygrywają:** Karol Drozdek, Płock; Paula Kmiecik, Wrocław; Jarosław Niemczak, Warszawa; Anna Paliś, Staszów; Zbyszek Toda, Inowrocław; Monika Chola, Legnica; Mateusz Łapiński, Warszawa.*

***Gry „Kleopatra" wygrywają:** Bogumiła Kobylińska, Warszawa; Mirosław Kurzak, Lublin; Mirosław Szatkowski, Gliwice; Łukasz Ornoch, Wyszków; Szymon Pachla, Bielsko–Biała; Michał Piotrowski, Gdańsk; Marek Kłeczek, Karniowice.*

***Gry „Warhammer – Rites of War" wygrywają:** Marcin Pogonowski, Katowice; Eliza Konczalska, Warszawa; Tomek Tabiś, Tarnów; Mateusz Jasiński, Piotrkowice; Marcin Mrugała, Trzemeszno; Daniel Placek, Łódź; Adrian Uchto, Sędziszów.*

Po co nam organizacja
czyli o polskiej duszy

Zgromadzenie kilkuset ludzi i uzbrojenie ich to jeszcze nie wszystko. Może się powtarzam, ale najważniejsza jest organizacja i dowodzenie. Ale czy organizacja to tylko same plusy? Czy nie niesie ona w sobie jakichś słabości?

Chciałem ten tekst rozpocząć jakimś zgrabnym cytatem o roli organizacji w siłach zbrojnych, ale z jakichś powodów nikt dotąd o tym wyraźnie nie napisał. Dobrze że chociaż w Małej Encyklopedii Wojskowej wpadłem na termin „struktura organizacyjna". Widocznie słowo „organizacja" jest niezbyt popularne w naszym kraju (popatrzcie na te gromady pieszych na ścieżkach rowerowych i masy urzędników w biurach). A przecież słowo to jest pojemniejsze, a struktura organizacyjna jest tylko jego funkcją. No, ale trudno. Zobaczmy, co napisano w MEW (t. 3):

„Struktura organizacyjna wojsk, budowa wewnętrzna sił zbrojnych; formy organizacyjne wojska. Struktura uzależniona była w każdej epoce głównie od charakteru uzbrojenia i wyposażenia wojsk, a także od ich przeznaczenia. Zastosowanie odpowiednich form organizacyjnych ułatwia szkolenie żołnierzy i dowodzenie nimi w czasie walki; umożliwia również lepsze wykorzystanie ich siły bojowej [...]".

Usystematyzujmy ten pasztet. Organizacja wojsk została wymyślona, by lepiej wykorzystać możliwości uzbrojenia – pośrednio tak. Ale nie jest to przyczyna jej stworzenia. Zauważcie, że wśród definicji socjalistycznych wojskowych dowodzenie jest na końcu. Organizacja wojsk służy przede wszystkim ich lepszemu dowodzeniu, a dopiero potem wykorzystaniu siły ognia (ale tu pierwsze skrzypce gra szyk wojska) i wzajemnemu wspieraniu się na polu walki. Poza tym ważne są inne składowe organizacji, jakie ma ona elementy: strukturę dowodzenia, liczebność, strukturę organizacyjną jednostek, uzbrojenie.

Batalion może liczyć nawet 6000 ludzi. Nie ma problemu, ale w takim wypadku miałby on zbyt mało elastyczną konstrukcję – byłby za duży, a tradycyjny podział na 3–4 kompanie nie na wiele by się zdał. Mówię tu oczywiście o batalionie nie jako o nazwie, ale jako elemencie na polu walki, z własnymi zadaniami. Występując w całości i samodzielnie na napoleońskim polu walki, batalion o liczebności 6000 ludzi byłby totalnie nieruchawy. Linia bojowa byłaby za długa i major nie opanowałby sytuacji. Kolumna byłaby zaś zbyt ciężka i nieruchawa w zróżnicowanym terenie. Dlatego batalion był mniej liczny. Tak naprawdę do walki wystarczyłoby około 300 ludzi. Daliby radę uformować linię, kolumienkę i nawet czworobok. Ale... ale taki batalion byłby chwilowy. Strata kilkudziesięciu ludzi pozbawiłaby go właściwej siły ognia, a utworzony czworobok byłby łatwoprzełamywalny. Dlatego w batalionie było o wiele więcej ludzi (oczywiście mówię głównie o epoce napoleońskiej, która jest najbardziej wdzięczna do tego typu rozważań). Powstawała lepsza głębia kolumny bojowej, czworobok stawał się trwalszy, a straty mogły być uzupełniane, przez co trwałość batalionu w działaniach

się wydłużała (słynny okrzyk „szlusuj!"). I dlatego oddział taki liczył 700–1200 ludzi i przy mniej więcej identycznym froncie kolumny bojowej jak w wypadku owych 300 ponosił w danej chwili podobne straty (front 60 ludzi – straty przy 300 czy 800 ludziach podobne przy wymianie ognia z broni ręcznej). Górna granica liczebności okazała się optymalna nie tylko ze względu na szyk, ale i na dowodzenie. Tłum nie był zbyt duży i rozkaz przekazywano szybko. Wszyscy widzieli sztandar, więc mniej więcej wiedzieli, co robić. Również niewygórowana liczba oficerów wystarczała do dowodzenia, a w razie czego do zebrania uciekających w kupę. Jednak organizacja w efekcie to nie tylko szyki, liczebność czy dowodzenie.

Okazuje się, że organizacja wojsk nie tylko służy do ułatwienia ich użycia na polu walki. Ma również negatywne oddziaływanie na to, co się dzieje na polu walki. Takie jest życie, do pewnego stopnia ułatwia to pracę, ale po przekroczeniu pewnej granicy

– utrudnia. Tutaj przykład batalionu nie będzie szczęśliwy. Lepsza będzie dywizja. Wyobraźmy sobie dywizję, która liczy 20 000 ludzi. Gdyby wszyscy byli pierwszoliniowymi żołnierzami, strata 25% stanu nie byłaby tragiczna. Ale każda dywizja ma wewnętrzną organizację, składa się z kilku batalionów, artylerii, służb tyłowych. I w razie straty ćwierci stanu mamy do czynienia z sytuacją nie zawsze uwzględnianą przy tworzeniu gier wojennych. Ale zacytujmy Omara N. Bradleya, amerykańskiego dowódcę z II wojny światowej („Żołnierska epopeja"; str. 474):

„Przed inwazją na Normandię ocenialiśmy, że 70% strat przypadnie na piechotę. W sierpniu, na podstawie doświadczeń wyniesionych z walk pośród żywopłotów normandzkich, liczbę tę podnieśliśmy do 83%. Przerażające niebezpieczeństwa, na jakie narażone jest życie piechura, najlepiej ilustrują walki pod St.–Lô, gdzie straty 30 dywizji wyniosły w ciągu dwóch tygodni 3934 ludzi. Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że straty przypadające na każdą dywizję wy-

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

nosiły 25%. Tak jednak nie było. Trzech na czterech zabitych czy rannych przypadało na pluton piechoty. Tak więc straty ich wynosiły ponad 90%".

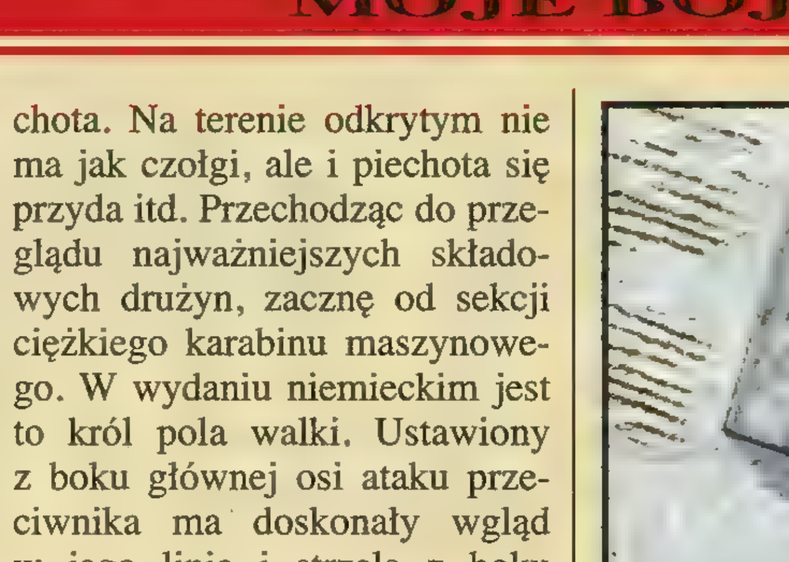
I o tym negatywnym efekcie stosowania złożonych struktur organizacyjnych warto pamiętać. Strata 2900 ludzi pod Lenino przy stanie dywizji około 12 000 stanowiłaby stratę ćwierci stanu. Ale to fikcja. Przyjmijmy, że w 10 batalionach dywizji było po 700 ludzi, czyli razem 7000 ludzi. To z nich dopiero trzeba odliczyć owe 2900. Straty rzeczywiste w sile bojowej wynosiły więc 41,4%. Niemalże połowa piechoty dywizyjnej poległa lub została ranna. Pamiętajcie o tym przy tworzeniu gier lub konsumowaniu amerykańskich produktów. Jeden atak i nie ma połowy piechoty! Czołem!

Gra w drużynie

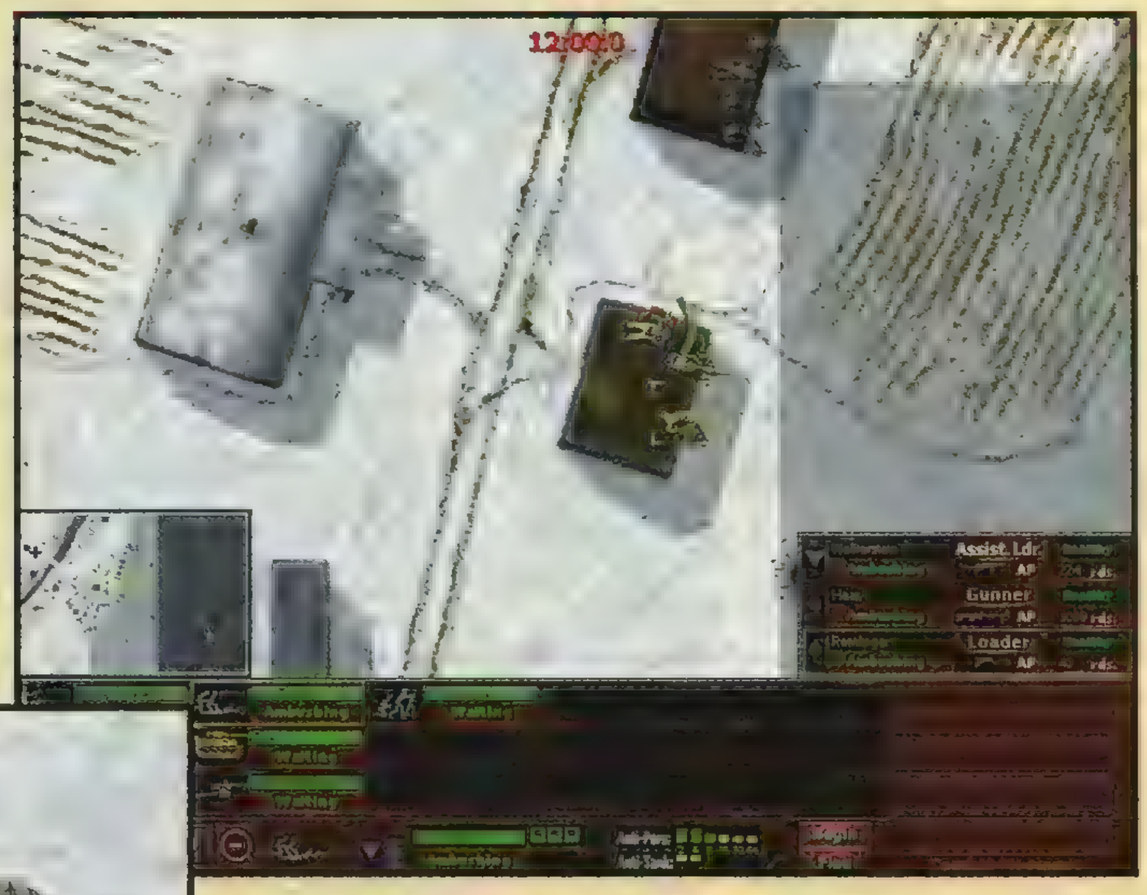
Poproszono, by w drugiej części Moich Bojów było zawsze coś o zastosowaniu teorii w praktyce. Najprościej będzie mi dziś przeskoczyć od teoretycznych rozważań o organizacji w ogóle do kilku zdań na temat organizacji i skuteczności w walce poszczególnych drużyn i sekcji w słynnej serii CLOSE COMBAT. Przy czym wszystko, co tu zawrę, odnosić się będzie do najlepszej części CC, czyli trzeciej jej części (notabene, najwięcej przeróbek:

Afryka, Francja, Zachód, Wietnam, Rumunia, Finlandia, I wojna czy najważniejsza „Rzeczywista wersja Wschodu").

Nie ma już co powtarzać wbitego, mam nadzieję, w głowy czytelników zdania, że najważniejsza jest różnorodność. Ale diabeł tkwi w szczegółach. A te szczegóły to dobór drużyn do danego zadania. Nie ma jednostek uniwersalnych. Na terenie zalesionym, z małą widocznością najlepsza jest piechota. Na terenie odkrytym nie ma jak czołgi, ale i piechota się przyda itd. Przechodząc do przeglądu najważniejszych składowych drużyn, zacznę od sekcji ciężkiego karabinu maszynowego. W wydaniu niemieckim jest to król pola walki. Ustawiony z boku głównej osi ataku przeciwnika ma doskonały wgląd w jego linie i strzela z boku ogniem enfiladowym. No, w grze nie jest to tak do końca ogień flankowy, ponieważ nie zauważyłem, by jedna seria kosiła całą



tyralierę. Podobnie rzecz ma się z ogniem strefowym. Nie wiadomo czemu, w CC3 ckm–y nie strzelają wzdłuż tyraliery, by przynajmniej każdy z przeciwników usłyszał świst kul. Tak naprawdę jedynym ogniem, który znajduje zastosowanie w tej grze jest ogień sztyletowy – ckm zaczaja się w trybie „ambush" w domu albo w zakrzaczeniu i pozwala podejść przeciwnikowi. Szybkie serie na wprost eliminują wroga. Przy czym najlepiej, by ten biegł lub szedł. Równie groźne są moździerze, gdy strzelają do idącej drużyny wroga. Siła rozrzucanych odłamków jest potężna. W zastosowaniu moździerzy denerwujące jest jednak, że ich salwy są bardzo nieprecyzyjne i to nawet w sytuacji, gdy ogień jest obserwowany bezpośrednio przez obsługę, a w ten sam cel leci już któryś tam pocisk. Mimo wszystko dwa działony moździerzy to idealne narzędzie, gdy piechota z pierwszej linii wykryje przeciwnika. Biegnący przez pole co najmniej zaniechają dalszego marszu, a ci w budynku przestaną się czuć bezpiecznie.



Kolejnym, obok piechoty, niezbędnym składnikiem każdej grupy bojowej powinna być armata przeciwpancerna. Wadą CC3 jest to, że nie można jednostek okopywać. Dlatego na większości plansz armata przeciwpancerna jest stosowana jak przy boju spotkaniowym – ustawiona byle jak pod krzakiem, gdzie dosięga ją każdy ogień piechoty, a i czołg wykryje szybko. Tak nie było w rzeczywistości, ale trudno. Pewnym erzacem tej sytuacji jest możliwość umieszczenia armaty w budynku, skąd może razić wrogie maszyny sama, mając pewną ochronę przed wykryciem i ogniem wroga. Najlepszym miejscem dla armaty przeciwpancernej jest jeden z brzegów planszy. Należy wybrać miejsce z najlepszym polem ostrzału, a przy tym osłonięte od frontu – dla zabezpieczenia przed bezpośrednim ostrzałem (np. za wzgórzem). Z broni przeciwpancernych na uwagę nie zasługują karabiny przeciwpancerne. Są, owszem, skuteczne, ale zabierają miejsce w panelu składu grupy bojowej. Lepszym rozwiązaniem są już jednostki wyposażone w bazooki, piaty, pancerfausty i inne tego typu precjoza. Dobrze zaopatrzona piechota może wtedy nie obawiać się wrogich czołgów, szczególnie gdy sama zajmuje budynek i nie ma w pobliżu wrogich piechociarzy.

I tu dochodzimy do sprzętu pancernego, który w żadnym wypadku nie powinien przemieszczać się po planszy samodzielnie. Po pierwsze, piechota widzi więcej i dalej. Po drugie, najskuteczniejszy atak na budynki odbywa się przy współudziale piechoty i czołgów. Po trzecie wreszcie piechota absorbuje analogiczne jednostki przeciwnika, nie pozwalając na skuteczne odpalenie z wrogiej wyrzutni czy granatnika. Tandem piechoty i czołgów jest najbardziej wydajnym narzędziem walki w CC3. Gdy dodamy do tego możliwość wsparcia przez wspomniane wyżej moździerze, to żaden przeciwnik nie będzie nam straszny. A gdy jednak nam dowali i rozpocznie kontratak, to jego czołgi powstrzymają nasze działa przeciwpancerne, a piechotę ckm–y.

I tak dokonaliśmy wspólnie pobieżnego przeglądu najważniejszych elementów aktywnych pola walki w CC3, wspominając jednak też o elementach pasywnych, takich jak: lasy, zarośla, wzgórza czy budynki. Sama drużyna bez odpowiednich warunków, wykorzystania terenu i umiejętnego współdziałania nie jest wartością samą w sobie. Nawet czołg z działem niewielkiego kalibru może zniszczyć potężną maszynę wroga, jeżeli inny pododdział odwróci uwagę przeciwnika, a nasz czołg zastosuje manewr i zajedzie bydlę z boku lub z tyłu.

Dariusz „Berger" Góralski

Nadchodzi zima

Tak tak, to już ten czas! Najwyższy czas przypiąć płozy do podwozia samolotu, który stoi przed garażem, sprawdzić ogrzewanie rurki Pitota, zakupić ciepłą pilotkę oraz obowiązkowy biały szalik.

Jak już na wstępie zauważyłem, nadeszła zima. Grudzień, czyli tradycyjne przygotowania do Bożego Narodzenia. Ale zanim do tego dojdzie, zapraszam do lektury kolejnego wydania DZ. Oto, co przygotowałem na dzisiaj.

Po pierwsze słów kilka o oblatywaniu prototypu JSF. Dalej tekst o różnych ciekawych rzeczach, które można w długie zimowe wieczory robić z CFS2. Na koniec zwiastun ligi WB. Zapraszam do lektury i czekam na Wasze listy. Za aktualne wydanie DZ, jak zwykle, odpowiada:

Gen. TopGun (topgun@ssonline.com.pl)

PS Przez pomyłkę w poprzednim numerze nie poszedł adres e–mailowy do RAVENA. Oto on: ravenlord@poczta.wp.pl

X–32A już latał!

18 września tego roku odbył się pierwszy lot X–32. Pod tym oznaczeniem kryje się projektowany przez Boeinga demonstrator JOINT STRIKE FIGHTER (JSF). Start odbył się o godzinie 7:53. Drogę między lotniskiem przyzakładowym w Palmdale a odległą o 50 km bazą USAF Edwords przeleciał w ciągu 20 minut. Pilot nie schował podwozia i cały czas leciał z niewielką prędkością, wynoszącą około 350 km/h. Pierwotnie plan lotu przewidywał o około 10–20 minut dłuższe przebywanie w powietrzu, ale został skrócony z powodu wycieku płynu roboczego z instalacji hydraulicznej. Po wylądowaniu, natychmiast dokonano wymiany uszczelki. Kolejny lot odbył się 23 września. Teraz z wielką niecierpliwością czekamy na oblatywanie konkurencyjnego projektu, czyli X–35A.

Z CFS2 zabawy przyjemne a pożyteczne

Chyba dwa numery temu pisałem na temat różnych dziwnych rzeczy, które można było robić z CFS. Tym razem na tapetę poszła druga część tej gry. Zacząłem standardowo – od eksportowania samolotów. Według zapewnień autorów programu, przenoszenie samolotów z starego CFS–a i FS2000 powinno być maksymalnie bezstresowe oraz bezproblemowe. Zachęcony tą zapowiedzią, zamarzyłem sobie odtworzenie walki pomiędzy Spitfire'ami oraz japońskimi Zerami. A miała takowa miejsce podczas II wojny światowej i była wielkim szokiem dla pilotów, przyzwyczajonych do tego, że żaden samolot nie jest w stanie wymanewrować Spitfire'a. Jak wiadomo, w stanie szoku nie walczy się najlepiej i Angole dostali tęgie lanie. Tak sobie marzyłem przerzucając katalogi z kolejnymi samolotami z katalogu Aircraft CFS do analogicznego podkatalogu, znajdującego się w katalogu CFS2. Panelami i wskaźnikami miałem się nie przejmować, ponieważ CFS2 miał standardowo zawierać panele do wszystkich samolotów ze swej części pierwszej oraz FS2000. Nie przebierając w środkach, od razu przerzuciłem oba „Mesery", „Fokę", „Spita", Hurricane'a, P–51 i Tunderbolta.

MiG–29 nad Pacyfikiem? Dlaczego nie!

Po uruchomieniu gry czekało mnie spore zdziwienie, CFS2 przyjął jedynie samoloty niemieckie i amerykańskie. „Spit" oraz Hurricane mu się nie podobały. Wypróbowałem kilka różnych kombinacji – zmieniałem nazwy katalogów, plików *.air, i nic. Z faktem, że wspomnianej walki przynajmniej na razie nie odtworzę, nie dało się dyskutować. Na osłodę ostro zabrałem się za testowanie pozostałych przeniesionych samolotów. Najpierw przy użyciu Bf–109 postanowiłem zapolować na Wildcaty. Nie kilku zasymulowanych starciach postanowiłem zamienić się na miejsca i zapolować na „Mesery" z pokładu „Dzikiego Kota". I tu wyszła kolejna niedoróbka panów z MS. Podobnie jak w części powiem, latało się przyjemnie. Prawie od razu dało się zauważyć, że CFS2 trochę inaczej interpretuje dane samolotu. W porównaniu z jego starszym bratem łatwiej jest wejść na wysokie kąty natarcia, korkociągi są wredniejsze i ogólnie lata się trudniej. Po

Jeszcze chwila, a redakcyjny P–51 będzie gotów

Proszę bardzo – odrobina wysiłku i Mustang wygląda, jakby właśnie opuścił lakiernika

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

pierwszej, dodatkowych samolotów nie można wybierać jako przeciwników. Pomny doświadczeń z „jedynką", zacząłem kombinować. Mój wybór padł na katalog Corsaira. Najpierw zrobiłem jego kopię zapasową, a następnie całkowicie wyczyściłem jego zawartość. Do otrzymanego tą metodą pustego katalogu wrzuciłem zawartość katalogu z „stodziewiątką". Eureka! Z listy przeciwników zniknął „Korsarz", a na jego miejsce pojawił się „Emil" (109E). Co prawda gra nadal uważała, że jest to Corsair, ale wyglądało to i zachowywało się jak rasowy Niemiec. Latanie na Wildcatcie przeciwko „stodziewiątce" było bardzo ciekawym doświadczeniem. Z tego mniej zwrotnego a potężniejszego zmienił się w zwrotniejszego, wolniejszego i gorzej uzbrojonego. Meserszmity wykazywały zadziwiającą odporność na ostrzał z amerykańskich „Kotów".

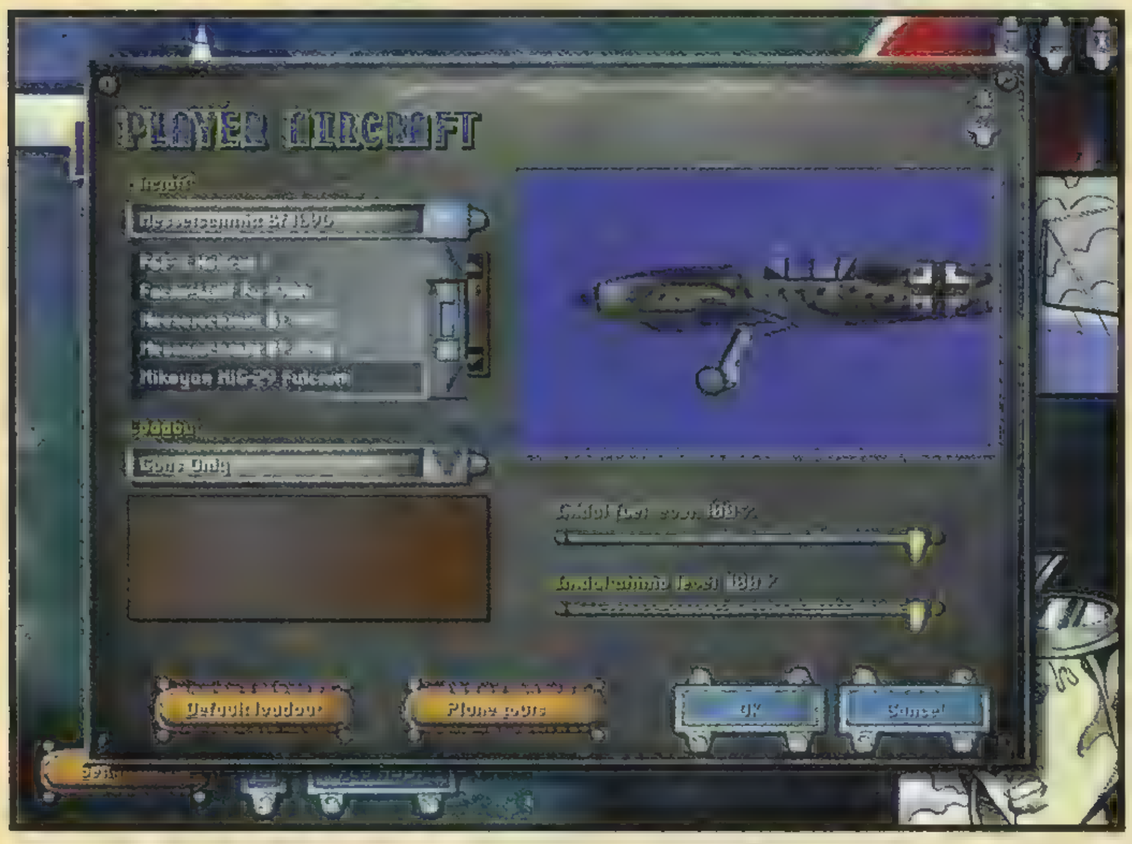
Kolejnym etapem mojej zabawy z CFS2 było testowanie samolotów odrzutowych. Tu również czekał mnie mały szok. Z dwu ulubionych maszyn, tzn. F–16 i MiG–a–29, tylko ten drugi został uznany przez program, natomiast pierwszy został kompletnie zignorowany. Został tylko MiG. Programistom należą się spore brawa. Ze wszystkich spokrewnionych z FS–em gier chyba właśnie CFS2 radzi sobie najlepiej z odrzutowymi myśliwcami. Podczas lotu doskonale czuło się z jednej strony duży nadmiar ciągu (wystarczyło dać pełen i przez chwilę nie wykonywać manewrów, a bydle zaczynało przyśpieszać jak szalone), a z drugiej łatwość wchodzenia na wysokie kąty natarcia oraz wpadania w korkociąg. Wystarczyło za mocno ściągnąć drążek, a samolot stawał dęba i zaczynał tracić prędkość. O korek również było łatwo. Co najlepsze, zaobserwowałem kilka różnych wariantów korka: od dość stromych do prawie zupełnie płaskich.

W pewnym momencie, rozochocony, postanowiłem wykręcić trochę dziwnych figur akrobacyjnych. Na pierwszy ogień poszedł dzwon (z rosyjska „kołokoł") – lot pionowo w górę, ciąg jałowy. Samolot przez chwilę stoi w miejscu, a następnie zaczyna ślizgać się na ogon. Trwa to około dwu sekund. Po tym czasie dziób maszyny zaczyna wędrować pod horyzont. Doskonale, całkiem jak na filmach z pokazów. Teraz „kobra". Co prawda MiG nie może wiernie powtórzyć tej wykonywanej na Su–27, ale i tak zrobi to lepiej niż zachodnie maszyny. Lot poziomy. Redukcja prędkości. Drążek na siebie i jednocześnie pełen ciąg. Samolot drze dziobem do góry przy minimalnym naborze prędkości. Tak na oko kąt natarcia dochodzi do 80 stopni. Całkiem nieźle. Oddaję drążek, krótkie nurkowanie dla przywrócenia normalnego kąta natarcia i na lotnisko. Latanie MiG–iem to jednak kapitalna sprawa.

Przy importowaniu do CFS2 modeli bez zdefiniowanego ułożenia uzbrojenia program sam rozmieszcza je wedle własnego uznania. Ubawiłem się setnie. O ile w „jedynce" działko w MiG–u znajdowało się w kadłubie, o tyle „dwójka" umieściła 4 karabiny maszynowe na skrzydłach. Co śmieszniejsze – lufy wyimaginowanej broni pokrywały się dokładnie z atrapami rakiet powietrze–powietrze wiszącymi pod skrzydłami MiG–a. Wniosek z tego taki, że rozmieszczanie uzbrojenia odbywa się na podstawie analizy siatki modelu.

Na koniec postanowiłem zobaczyć, jak komputer poradzi sobie z pilotowaniem „dwudziestki-dziewiątki". Tym razem na miejsce „Korsarza" powędrował sowieckij istriebitiel. Tu czekał mnie lekki zawód. Komputer pawie cały czas leciał na jakimś niesamowitym kącie natarcia i niewielką prędkością kręcił ciasne kółka. Pod tym względem „jedynka" była lepsza. Na koniec należy jeszcze dodać, że CFS2 dużo lepiej wybiera punkt widzenia pilota. Dzięki temu nie ma żądnych kwiatków podczas rozglądania się.

Na koniec jeszcze jedna propozycja zabawy z CFS2. W katalogu z grą znajduje się katalog „Texture". Jak sama nazwa wskazuje, zawiera on tekstury. Co najlepsze, większość z nich zapisana jest w formacie bmp, tak więc można się wyżyć artystycznie. Na stronie obok powinien być widoczny efekt moich artystycznych zapędów.



Przykład dyskryminacji – CFS2 zaakceptował Meserszmity z „jedynki", a „Spita" nie chciał

Oh No! More Warbirds !!!

Już od kilku numerów „Warberdy" nie gościły na naszych łamach. Nadeszła pora, by przywrócić stare dobre zwyczaje. Tym razem nie będzie żadnego sprawozdania z turnieju, tylko zapowiedź dość ważnych dla warbirdowców zdarzeń.

Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z moim planem, powstanie coś na kształt regularnej Ligi WarBirds w Polsce. W tym celu przy współpracy z serwisem www.tenbit.pl stworzyłem nowy serwer działający na Freehost. Jak pewnie większość z Was pamięta, WB jest rozprowadzane za darmo, a autorzy pobierają opłatę jedynie za grę na ich serwerach. Dzięki pomysłowości pewnego Fina powstał darmowy serwer, który pozwala na grę do 32 graczy (oryginalne serwery pozwalają na grę od ponad 100 graczy). Nie jest to, co prawda, jedyne ograniczenie narzucane przez Freehosta, ale można grać, i to się naprawdę liczy. W tej chwili zaczęły się oficjalne testy serwera. W ciągu kilku pierwszych dni jego działania grałem za jego pośrednictwem z kilkoma weteranami WB (między innymi z organizatorem poprzedniego turnieju, Piotrusiem). Opinie były bardzo pozytywne. Chyba najważniejszą cechą nowego serwera jest jego prędkość.

Teraz kilka słów na temat samej ligi. Wstępne projekty przewidują comiesięczne wyłanianie zwycięzcy na podstawie punktacji z serwera. Raz na jakiś czas najlepsi będą zapraszani na specjalny, zamknięty turniej, podczas którego wyłoni się zwycięzcę za dany okres. Do tego cały czas będą prowadzone bieżące rankingi. Dzięki sponsorom – dla najlepszych będą nagrody.

Tak wyglądają założenia, jak będzie w rzeczywistości – czas pokaże. Jak osobiście liczę, że przyszli uczestnicy ligi wezmą udział w projektowaniu jej regulaminu. W przyszłym miesiącu postaram się napisać już coś konkretniejszego.

Yak–3 – bardzo uniwersalny. Mój ulubiony

Hurricane Mk.IIC – bardzo przyjemna maszyna, dość łatwa w pilotażu oraz potężnie uzbrojona. 4 działka Hispano o kalibrze 20 mm wzbudzają respekt

Degeneracja gier cz.2

W poprzednim numerze omówiliśmy pokrótce gry strategicznie i gry z gatunku adventure ze specjalnym namaszczeniem tzw. „syfoprzygodówek". Dziś zajmiemy się produktami z działki role play games.

Na początek jedna uwaga. Ostatnio na rynku pojawiła się kolejna „ambitna" produkcja masowa Cryo pt. EGIPT. Działa to to na wyeksploatowanym enginie Omni–3D, którego firma ta już użyła chyba w kilku (jak nie kilkunastu!) nędznych przewodnikach kulturowych. Miejmy nadzieję, że producenci wreszcie zrozumieją, że nie wystarczy znaleźć dobrego wydawcę (np. Interplay, Activision), lecz trzeba również zadbać o sam produkt – dopracować go pod każdym możliwym względem, sprawić, aby był tak dobry, jak to jest tylko możliwe. Tymczasem większość dzisiejszych gier to jedynie kiepskie „gierki", których wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Czy degeneracja rozprzestrzeniła się również na inne gatunki gier? Spróbujmy znaleźć odpowiedź na to pytanie.

RPG. Gatunek, który ostatnio przeżywa swój renesans. Czy jednak wszystko w nim poprawnie funkcjonuje? Okazuje się, że nie. Przedstawicielami odrodzenia tego typu gier są Bioware i Black Isle Studios, które uczyniło z RPG prawdziwe majstersztyki. Niestety, na BALDUR'S GATE, PLANESCAPE TORMENT i dwóch częściach FALLOUTA renesans zaczął tracić swój blask. Zwiastunem tej tragedii był FALLOUT 3. Otóż w założeniach miał on być 3D RPG, jednak części twórców pomysł ten całkowicie nie przypadł do gustu, a to doprowadziło do zaciętych konfliktów w firmie. Problemy z komunikacją doprowadziły do tego, że najważniejsi kreatorzy tej gry odeszli z Black Isle Studios i pod patronatem Sierra Studios założyli Troika Games. W ten sposób narodził się projekt gry, która początkowo miała skasować jedynie FALLOUT TACTICKS. Jak się jednak okazało, ARCANUM doprowadziło do tego, że Bioware zniszczył BALDUR'S GATE 2. W jaki sposób? Niepowtarzalny klimat Forgotten Realms został zbrukany FALLOUT–owymi elementami – zamiast klimatycznego fantasy otrzymaliśmy kiepskiej jakości hybrydę FALLOUTA z BALDUR'S GATE w oprawie future fantasy. Oczywiście wiadomo, że świat BG jest bardzo rozbudowany, ale skoro w pierwszej części nie mieliśmy do czynienia z futurystycznymi aspektami, to dlaczego zaimplementowano je do sequela? Jednak nie tylko Black Isle ostatnimi czasy przestał pracować pełną parą. 3DO, znane z serii MIGHT & MAGIC, również tworzy kolejne części swojej opowieści wykorzystując przestarzałe technologie. W dodatku pomysł łączenia świata fantasy z future fantasy wydaje się kontrowersyjny. Taka jednak teraz moda, że rezygnuje się z dobrych standardów na rzecz wymyślnych i często kiepskich nowinek. Kontrowersje budzą również nadchodzące gry, które właściwie nie będą wnosić nic kreatywnego do gatunku RPG. Jedynym plusem większości nadchodzących tytułów jest to, że opierają się na standardach fantasy, za czym większość fanów może tęsknić. Niestety, po gwałtownym progresie w dziedzinie tego typu gier, będziemy w najbliższych miesiącach świadkami równie szybkiego regresu. Prawdopodobnie wszystko wyklaruje się dopiero po wydaniu FALLOUT TACTICKS i ARCANUM. Po tych dwóch grach gatunek RPG zmieni się bezpowrotnie. Wtedy okaże się, czy na lepsze!

Jak na razie degeneracja „trzyma się z daleka" od kwitnącego gatunku FPP. Po pojawieniu się ostatnio takich perełek jak DEUS EX i STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE i dem takich gier jak NO ONE LIVES FOREVER można z czystym sumieniem napisać, że jak na razie tylko produkcje z tego gatunku mocno i pewnie stoją na nogach. Oczywiście każda z nich ma zarówno swoje plusy, jak i minusy. Dotyczą one standardów – fabuła i rozwiązania technologiczne. Jeśli już mowa o widokach na przyszłość, to należy wymienić technologię UNREALA, która zostanie wykorzystana w drugiej części tej gry. Rozwój tego gatunku jest sterowany przez trzy firmy – ID Software, Epic i Monolith. Każdy z ich silników, począwszy od Q3A, przez UNREALA, a na Lithtechu kończąc, zrewolucjonizuje niebawem gatunek gier action 3D. Już teraz powyższe engine'y wykorzystuje się do produkcji gier TPP (HEAVY METAL i RUNE), i tylko wychodzi im to na dobre. Jak to jednak będzie? Czy rewolucja zakończy się szybciej, niż zaczęła?

Wszystko kiedyś się kończy, jednak coś się kończy, coś się zaczyna. Kiedy umiera jeden trend, rodzi się drugi itd. Ciężko przewidzieć, czy po gwałtownych skokach naprzód gry komputerowe będą teraz cofać się. Recesja w branży trwa – tylko pionierzy i znane firmy mogą jeszcze mieć wśród graczy szacunek i wiarę. Eksperymentowanie ostatnio nie wychodzi nikomu na dobre, gracze chcą wreszcie stabilności, a nie przeskoków. Do tego te ostatnie odbywają się czasami tak często, że bardzo szybko można stracić w tym wszystkim orientacje. Miejmy nadzieję, że to szaleństwo w końcu się skończy! Poczekajmy miesiąc, kiedy to zajmiemy się ostatnim z omawianych gatunków gier i podsumujemy wszystko to, co zostało napisane. Czy wejdziemy w nowe milenium jako przedstawiciele progresu, czy regresu?

Michał Kaliciak vel. „Nefliqus"

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

The X Files

Ho, ho, ho! Merry X-fil... tfu! X-mas! Tak, tak... To już Święta! Ale zaraz, o czym ja w ogóle piszę?! Przecież gdy czytacie te słowa, powinno być około 25 listopada... Do totalnej wyżerki, dłuuugich sesji przy kompie i TV jeszcze 30 bitych dni!

Jak znam życie, świąteczny czas upłynie w zastraszającym tempie... Ledwo się obejrzymy, a już będziemy popijać milenijnego szampana! No właśnie – Milenium... Wiadomo: ludzie zawsze się boją nowego, nieznanego... A już zmiana wieku!!! Pod koniec XX stulecia wielką popularnością cieszą się wszelkiej maści podsumowania. Postanowiłem, że nie będziemy gorsi i na łamach NSS-a też urządzimy sobie takowe! Jednak zanim przejdziemy do tego, proponuję jeszcze rozwiązać jeden z problemów organizacyjnych. Otóż proszę, byście swoje prace i zdjęcia przesyłali TYLKO i WYŁĄCZNIE pod adres x-files@ssonline.com.pl! Wyżej wymienioną skrzynką pocztową opiekuje się Hunter i to On kwalifikuje teksty do druku. Natomiast listy o innej tematyce powinniście kierować na mój adres, tj. campari@ssonline.com.pl!

„The Truth Is Out There"

Historia „Z Archiwum X" sięga zamierzchłych czasów, a konkretnie roku 1993 – bo właśnie wtedy na naszych

ekranach pojawił się ten serial. Szybko odniósł oszałamiający sukces kasowy i w krótkim czasie zdobył kilkanaście nagród telewizyjnych! Zresztą przeczytajcie wypowiedzi (zdążyły się już zakurzyć...) redaktorów SS-a na temat przygód Muldera i Scully:

Pegaz Ass: Aktualnie oglądam trzy seriale: „X-Files", „M.A.S.H." i „BH90210". Pierwszy, bo opowiada o tych niewyjaśnionych sprawach, którymi zajmowałem się przez kilka lat, drugi – bo Sokole Oko jara jak zwykle, a trzeci, bo oglądam go od zawsze i jest to już przyzwyczajenie. „X-Files" na zachodzie to niemal religia, ludzie chodzą jak zauroczeni, nam też się to trochę zaczęło udzielać – w końcu zbliża się era Wodnika...

Mamut: Nic nie jest doskonałe... ale „X-Files" jest! Nastrój godny filmu grozy (czym po części jest), wspaniała muzyka Marka Snowa i agenci w akcji. Co tu dużo mówić, byle tak dalej do drugiego millennium!

Mr. Root: Ja tam lubię tylko anime... (:>)

Wart odnotowania jest fakt, że nasz ulubiony serial przez długi czas konkurował z inną produkcją wytwórni 20th Century Fox, a mianowicie „Przygodami Brisco County'ego". Co ciekawe, dopiero po emisji trzeciej serii „X-Files" zarząd wytwórni uwierzył w jej sukces i to właśnie jej przyznał palmę pierwszeństwa! (w tym przypadku korzystniejsze pory nadawania). „Archiwum..." cieszyło się wielką popularnością aż do sezonu numer 5... Potem jakby „zamarło". Ludzie po prostu poczuli przesyt – mieli dość oglądania w kółko tego samego, tym bardziej, że Carter cierpiał na brak oryginalnych pomysłów:(Przełom nastąpił dopiero wraz z premierą pierwszego odcinka „szóstki". „Exfajle" znowu zarządziły i znów zgromadziły przed telewizorami rzesze fanów... Producentów serialu czekała ciężka robota: utrzymać i tak wysoki już poziom sezonu VI i stworzyć kolejne 22 „wciągające" epizody. Na szczęście wszystko poszło jak po maśle, a wynikiem tego był ponowny wzrost oglądalności i ogromny sukces serii VII!

Czego możemy się spodziewać po sezonie VIII? Podejrzewam, że będzie on na swój sposób wyjątkowy! Co prawda nie uświadczymy w już ani Muldera, ani kilku innych dobrze znanych nam postaci, ale na pocieszenie otrzymamy nowych, miejmy nadzieję – ciekawszych bohaterów (np. Johna Doggetta). Styl serialu ulegnie długo wyczekiwanej przemianie (przekonacie się o tym z czasem). Moim zdaniem, to dobrze, że 20th Century Fox próbuje w jakiś sposób urozmaicić przestarzałą formułę „The X Files". Pytanie tylko, jak to zrobi? Co do dalszych planów Cartera – wiem tylko, że jeżeli nowy image „Archiwum" przypadnie do gustu jego fanom, możemy śmiało oczekiwać serii IX.

Historia rubryki The X-Files

Dobra! Zostawmy sam serialu (w końcu, tyle razy o tym pisaliśmy...) i przejdźmy do równie ważnej rzeczy, a mianowicie historii rubryki The X-Files w SS-ie. Tak, tak, dobrze przeczytaliście: HISTORII RUBRYKI THE X-FILES:))) Konia z rzędem temu, kto powie mi, w którym numerze „Sikreta" po raz pierwszy pojawił się nasz dział! Oj... lasu rąk to ja nie widzę;) W takim razie dam Wam spokój i postaram się przedstawić dzieje „Exfajli" w przystępnej formie (tak, abyście na przyszłość wiedzieli co i jak, bo więcej nieprzygotowań nie przyjmuję;)):

Secret Service nr 40 (listopad 1996): pierwsze wydanie The X-Files! Prowadzący – Mamut, szata graficzna czarno-biała, z dużym popielatym logiem THE X FILES pośrodku.

SS nr 46 (maj 1997): dział ukazuje się po raz piąty, prowadzący – Hard Drinking Man, szata graficzna: nowa(!), soczyste czerwone logo u góry strony, w tle wielkie X...

SS nr 54 (luty 1998): dziesiąta odsłona „Exfajli", prowadzący (po raz pierwszy i ostatni) – Decybeliusz.

SS nr 56 (kwiecień 1998): jedenaste wydanie naszej rubryki, prowadzący – Hunter (ten człowiek to legenda!!!).

SS nr 66 (marzec 1999): zadanie opieki nad działem powierzone zostaje Ravenowi.

New S Service nr 79 (maj 2000): trzydzieste drugie wydanie! Hunter wraca do Redakcji i na dwa miesiące obejmuje patronat nad X-Files.

NSS nr 81 (lipiec – sierpień 2000): nowy prowadzący – Campari.

NSS nr 82 (wrzesień 2000): pierwsza planowana innowacja – oceny.

NSS nr 83 (październik 2000): modernizacji ulega szata graficzna działu...

Mniej więcej w taki sposób rozwijał się kącik „X-Files"! Aż trudno w to uwierzyć – dopiero co startowaliśmy, a już trzymacie w rękach trzydzieste ósme wydanie naszej rubryki! Od czterech lat (z małymi przerwami) dostarczamy Wam, Czytelnikom NSS-a, świeżych informacji o serialu „Z Archiwum X" – w żadnym innym piśmie komputerowym nie znajdziecie tylu newsów i recenzji...

Newsy

1. Wiadomo nieco więcej o nowym projekcie Duchovny'ego! Wspomniany dwa miechy temu „Evolution" przez swych twórców określany jest jako „Ghostbusters" nowego tysiąclecia. Film opowiada o grupie naukowców, którzy muszą ochronić świat przed Obcymi! Oprócz Davida w produkcji wystąpi Julianne Moore. Ta sama, która wykiwała ostatnio Gillian Anderson, „zwijając" jej sprzed nosa rolę agentki Starling w „Hannibalu". Szykuje się niezłe starcie;)

2. Na oficjalnej stronie serialu podano wreszcie nazwy dwóch pierwszych odcinków serii VIII, będących kontynuacją „Requiem"! Są to „Within" i „Without". Już same tytuły mówią za siebie (chodzi oczywiście o zniknięcie Muldera).

3. Chris Carter poszedł za radą x-phili i zmienił kompletnie czołówkę „Archiwum...": wycięto odznaki FBI ze zdjęciami Muldera i Scully, a wprowadzono fotkę Doggetta...

4. Ruszyła elektroniczna wersja rubryki The X-Files! Zapraszam wszystkich zainteresowanych na www.ssonline.com.pl => ARCHIWUM => X-Files! Od razu pragnę poinformować, że z braku miejsca w piśmie papierowym, część materiałów będzie się ukazywała tylko i wyłącznie tam...

Trzymajcie się ciepłutko i do zobaczenia w numerze styczniowym!

Campari

Tips&Tricks

BANG! GUNSHIP ELITE

Kody pożyteczne w tej grze to: dogmode – nieśmiertelność, stoneskin – nieskończona osłona, pianist – przejęcie kontroli nad ogniem przeciwnika, boooost – permanentna kontrola ciągu silnika, reflux – nieograniczone zasoby amunicji Flux Beam Ammo, greens – nieograniczone zasoby amunicji Phase Shift Cannon Ammo, firecrackers – nieograniczone zasoby amunicji Hellfire Ammo, nails – nieograniczone zasoby amunicji Titans Hammer Ammo, volcano – nieograniczone zasoby amunicji Magma Cannon Ammo, lightning – nieograniczone zasoby amunicji Electronic Laser Ammo, staystill – nieograniczone zasoby amunicji Stasis Cannon Ammo, listener – nieograniczone zasoby amunicji Sonic Cannon Ammo, bloody – nieograniczone zasoby amunicji Plasma Cannon Ammo, stormfire – nieograniczone zasoby amunicji do wszystkich rodzajów broni, getridof – niespodzianka!

DAIKATANA

Uruchom grę z parametrem +set console 1. Naciśnij klawisz tyldy, by wyświetlić konsolę, potem wpisz „cheats on", by włączyć tryb cheat. Teraz już możesz sobie pouzywać: nieśmiertelność – god, wyłączenie trybu „cheat" – cheats 0, dodatkowe zdrowie – (health 100 lub więcej), wybór broni – weapon_give_(1–10), zabicie wszystkich potworów na danym etapie – level massacre, niewidzialność – notarget, no clipping mode – noclip, zmiana ustawienia kamery – cam_toggle, kamera skierowana na następnego potwora – cam_nextmon, przewinięcie wszystkich postaci na danym etapie – cam_nextmon, przełączanie „sidekicks" na danym etapie – cam_nextsidekick, screenshot – screenshot, zmiana prędkości gry (1.0 jest wartością domyślną) – timescale (prędkość), wybór etapu – map (nazwa etapu), bindowanie klawiszy – bind (klawisz komenda), wybór aktywnego serwera – connect (server), przełączanie komunikatów engine'u gry – developer (1 lub 0), zmiana trybu wyświetlania mapy – flushmap (1 lub 0), przełączanie prędkości renderowania – r_speeds (1 lub 0), przełączanie trybu wyświetlania wielokątów – r_drawflat (1 lub 0), przełączanie trybu odwzorowywania świateł – r_fullbright (1 lub 0).

EARTH 2150

Kody: x–mas pack – naprawa uszkodzeń i przeładowanie broni, einstein 1 – szybszy rozwój technologii, einstein 0 – wyłączenie przyspieszonego rozwoju, the hammer of thor – zabija wszystkich przeciwników w promieniu 8 jednostek terenu, massacre – niszczy wszystkie obiekty w zasięgu 8 jednostek terenu, see you next life – niszczy wybraną jednostkę, hasta la vista enemigos – niszczy wszystkie widoczne obiekty i jednostki, bad time bad place – uszkadza wszystkie jednostki znajdujące się w pobliżu, no one hides – pokazuje wszystkie jednostki, let be darkness – mgła, no more secrets – cała mapa, time is relative – szybszy rozwój naukowy, dirt cheap research – tańsze wynalazki, fireworks – kopalnie, armageddon – deszcz meteorów, i love this game [numer] – otrzymasz wskazaną liczbę CR, i hate limits [numer] – ustawienie limitu CR wg wpisanej wartości, one more please [x, y, podwozie, numer, broń] – w podanym miejscu pojawia się budynek lub obiekt.

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Kody: YOULOOKINATME – nieskończone zdrowie, IFEELUNUSUAL – niekończąca się amunicja, QUICKSUCKITOUT – odporność na trucizny, PATRICKMARLEY – odsłuchiwanie „Darnley Microcorder", ILOVETHISGAMEWHOMADEIT – credits.

METAL GEAR SOLID

Wystartuj grę z parametrem „mgsi.exe –cheatenable". Teraz możesz uzyskać następujące efekty: odnowienie energii – F2, niekończąca się amunicja – F4, tryb „observe mode" (kamera może poruszać się po danym etapie) – F6, powrót z „observe mode" do normalnego widoku – F5, level od początku ze wszystkimi przedmiotami już pozbieranymi – F7, przełączanie dodatkowych tekstur – F8, przełączanie dodatkowych tekstur – F9, przełączanie dodatkowych tekstur – F11, przełączanie dodatkowych tekstur – F12.

RE–VOLT

Aby uzyskać: clock carnage mode – zbierz wszystkie gwiazdki w trybie „stunt arena mode", wszystkie tory – na głównym ekranie wpisz TRACKER jako swoje imię, wszystkie samochody – na głównym ekranie wpisz CARNIVAL jako swoje imię, małe samochody – na głównym ekranie wpisz DRINKME jako swoje imię, samochody w trybie multiplayer – na głównym ekranie wpisz JOKER jako swoje imię, samochód UFO – na głównym ekranie wpisz URCO jako swoje imię, cała broń – na głównym ekranie wpisz SADIST jako swoje imię (do wyboru broni używaj klawisza Shift), zmiana widoku – jako swoje imię na głównym ekranie wpisz TVTIME (aby zmienić widok, używaj F5 i F6), „ghost mode" – jako swoje imię wpisz MAKEITGOOD na głównym ekranie. Wciśnij F6 raz, by włączyć „no clipping mode", albo dwa razy, żeby włączyć „flight mode".

STARLANCER

W głównym menu przytrzymaj Ctrl i wpisz „potato". M1 pojawi się w lewym górnym rogu ekranu. Wpisz numer od 01 do 24, by zmienić numer misji, potem przytrzymaj którąś kombinację, by uzyskać żądany statek: normalny wybór statków – Ctrl + Enter, Predator – Shift + F1, Naginata – Shift + F2, Grendel – Shift + F3, Crusader – Shift + F4, Coyote – Shift + F5, Mirage IV – Shift + F6, Tempest – Shift + F7, Patriot – Shift + F8, Wolverine – Shift + F9, Reaper – Shift + F10, Shroud – Shift + F11, Phoenix – Shift + F12.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Poniższych kodów nie można używać w trybie multiplayer. By wyświetlić konsolę, naciśnij klawisz tyldy (wersji demo wpisz „sv_cheats1"). Kody: nieśmiertelność – god, cała broń – give weapons, 999 zdrowia i zbroi – undying, no clipping mode – noclip, niewidzialność – notarget, widok TPP – cg_thirdperson 1, widok TPP wyłączony – cg_thirdperson 0, zasięg wzroku w trybie TPP – cg_thirdpersonrange (1–100), otrzymanie przedmiotu – give (nazwa przedmiotu, np. give phaser), ukryta mapa – brig, wybór etapu – map (nazwa etapu, np. map borg1).
Nazwy przedmiotów: Phaser, Tetryon Disruptor, Compression Rifle, Scavenger Rifle, IMOD, Tricorder, Health, Ammo, Weapons, All, Stasis Weapon, Grenade launcher, Photon Burst, Dreadnought Weapon, Armor.
Nazwy etapów: The rescue – borg1, Incursion – borg2, Tactical decision – holodeck, Condition – voy1, Unavoidable delays – voy2, Hazard duty – voy3, Defense – voy4, Hazard ops – voy5, Data retrieval – stasis1, Deep echoes – stasis2, Encounters – stasis3, Renewal – voy6, Union – voy7, Departure – voy8, The visit – scav1, Dangerous ground – scav2, Conflicting views – scav3, Conflicting views – Part 2 – scav3b, Disorder – scav4, Infiltration – scav5, The hunter – scavboss, Fallout – voy9, Proving ground – borg3, Information – borg4, Covenant – borg5, Infestation – borg6, R and R – voy13, Visual confirmation – voy14, Offense – voy15, The breach – dn1, Command – dn2, Primary encounter – dn3, The skirmish – dn4, Defensive measures – dn5, Transit – train; Attunement – dn6, Array – dn8, Invasion – voy16; Decisions – voy17, External stimuli – forge1, Matrix – forge2, Onslaught – forge3, Visual magnitude – forge4, Dissolution – forge5, Command decision – forgeboss, Epilogue – voy20.

SUBMARINE TITANS

Jeśli w trakcie gry wciśniesz Enter, będziesz mógł uzyskać następujące ciekawostki: cała plansza – fow, wszelka technologia – technologi, 1000 metalu – metal, 1000 złota – gold, 5000 corium – corium, cały zapas powietrza – air, 5000 złota, 5000 corium, 10 000 metalu – exiton.

TZAR: BURDEN OF THE CROWN

Uruchomienie trybu „cheat" – HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP. Dalej: HMGOD – nieśmiertelność dla wybranego oddziału, HMREVEAL – cała mapa, HMNOFOG – zdjęcie „Fog of War", HMPETLEVA – 50 000 wszystkich zasobów, HMDVALEVA – 10 000 wszystkich zasobów.

WARLORDS 3

Jeśli w czasie gry wciśniesz F8, możesz uzyskać: spalenie wszystkich lokacji – burn baby burn; zmianę koloru wody na zielony – not easy being green; wszystkie jednostki stają się czołgami – just for grant; produkcję we wszystkich miastach masz ustawioną na 1 – hiho hiho; wszystkie jednostki otrzymują medale – purple heart; awans wszystkich miast do cytadeli 3 poziomu – king of the castle; wszystkie jednostki zmieniają się w smoki – dragon rush; 99 punktów ruchu dla wszystkich jednostek – run spot run; 1000 dla wybranego bohatera – there can be only one; odkrycie całej mapy – but now i can see; usunięcie Fog of War – on a clear day; 20 punktów many – show me the mana; wszystkie miasta są Twoje – i am lazy; porządne ustawienie współczynników bohatera (S:9, H:4, L:5, M:50) – call me conan; 10 000 kasy – if i were a rich man; zmianę muzyki – name that tune; miasta, które nie przynosiły punktów many, teraz dają 1 punkt na turę – lord of the mana.

WARLORDS: BATTLECRY

Kody: iamatank – nieśmiertelność, iamanarchmage – wszystkie czary, iamaseer – cała mapa, iamawinner – wygranie scenariusza, iamaloser – przegranie scenariusza.

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Wciśnij Ctrl+Alt+C i wpisz któryś z kodów: Delian Treasury – 1000 sztuk złota, Ambrosia – wygranie scenariusza, SoundFrags – nieznany efekt, Fireballs from Heaven – w wybrany fragment terenu uderza kula ognista, Bowvine and Arrows – wieże strzelają krowami zamiast strzał, Cheese Puff Dairy – robotnicy noszą zabawne stroje.

Przygotował: Frogger

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Tajemnice CTF'a

Zgodnie z obietnicą z poprzedniego numeru tym razem prezentujemy materiał opisujący jedną z najlepszych modyfikacji – Capture The Flag. Jest to temat obszerny, więc w najbliższym czasie postaramy się o jego kontynuowanie.

Na serwerach CTF każdy przynależy do jakiegoś klanu. Ja też miałem przyjemność wpierw należeć do takiej grupki, a następnie tworzyć własną – Fragers Of Mayday. Stąd też i przy tworzeniu tego artykułu poprosiłem o pomoc starych wyjadaczy, kolegów Czupiego i Klipsę. Pomoc tych gości była nieoceniona. Mam nadzieję, że ją docenicie. Zaś dobrą okazją do rozpoczęcia pracy nad cyklem artykułów opisujących zasady gier drużynowych było PnM Teamplay Party, klanowy zlot w jednej ze szczecińskich kawiarenek,.

Historia Capture The Flag

Reguły CTF–a opierają się na prostych zasadach, ściągniętych ze starej harcerskiej zabawy: oto każdy z dwóch zespołów ma flagę. Trzeba jej bronić, ale trzeba również starać się „podwędzić" tę należącą do wroga. Punkt zdobywamy wtedy, gdy w naszej bazie są dwie flagi: własna oraz przeciwnika. Założenia proste, ale też wymuszające współpracę wszystkich członków zespołu. Bardzo ważna jest też komunikacja pomiędzy poszczególnymi graczami. U swego zarania CTF był rozwinięciem standardowego deathmatcha w pierwszym QUAKE'U – jego wczesne, amatorskie wersje autorstwa Zoida (Dave'a Kirsha) tylko urozmaicały ten tryb – nie było żadnych dedykowanych map (edycja E1M4), nie mówiąc już o modelach. Nawet flagi i techy (runy) z prawdziwego zdarzenia pojawiły się dopiero później. Starsi gracze na pewno kojarzą ThreeWave CTF, dla wielu było to coś więcej niż tylko rozszerzenie – to była prawie że osobna gra!

Wraz z drugą częścią „Kwaka" pojawił się oczywiście Q2CTF, tym razem już z inspiracji i za błogosławieństwem ID Software, które zatrudniło Zoida jako kontraktowego programistę. I ten mod zdobył uznanie graczy, ale jego wielką wadą było cheatowanie na wielką skalę. Ostatnia edycja „kwakowego" CTF–a, związana z Q3, nie została już przyjęta z takim samym entuzjazmem. Powodem tego była kontrowersyjna decyzja Zoida o usunięciu z programu techów i haka. Powiedzmy sobie szczerze – nie był to najlepszy pomysł.

Pisząc o CTF–ie, byłbym bardzo niesprawiedliwy, gdybym ograniczył się tylko do gier ID Software. Wiele innych (m.in. SIN, UNREAL, UNREAL TOURNAMENT, BLOOD 2, HALF–LIFE, F.A.K.K. itd.) ma również ten tryb. Ostatnimi czasy ten bardzo uniwersalny sposób rozgrywki pojawia się także w RTS–ach.

Teamplay: Survival Kit

Czyli kilka rad dla żółtodziobów (żeby nie mówić po imieniu):

– ZAWSZE, ale to zawsze czytaj readme.txt!!!

– Pamiętaj, że grasz w zespole, a więc liczy się przede wszystkim wynik całej drużyny, nie tylko pojedynczego gracza. Pomagaj kolegom, szczególnie temu z flagą. Ale nie bądź też nadopiekuńczy: nie tarasuj drogi i nie staraj się pomagać na siłę.

– Nie idź na łatwiznę. Przed wyborem drużyny weź pod uwagę, która z nich jest słabsza, i tej właśnie pomóż.

– Jedną z podstaw gry zespołowej jest komunikacja miedzy grającymi. Nie używaj więc serwera CTF jako kanału do swobodnych pogawędek – wprawdzie to nie IRC, ale tu też możesz dostać bana.

– Nie dołączaj się do walki międzyklanowej – chyba że Cię o to wyraźnie poproszą. Nawet jeżeli Ci się uda dołączyć do któregoś z zespołów, to usunie Cię admin. Szkoda czasu –Twojego i admina.

To tyle życiowych porad. Uzupełnieniem materiału są unikatowe, archiwalne screen–snapy z Q2CTF.

FragYoo(:

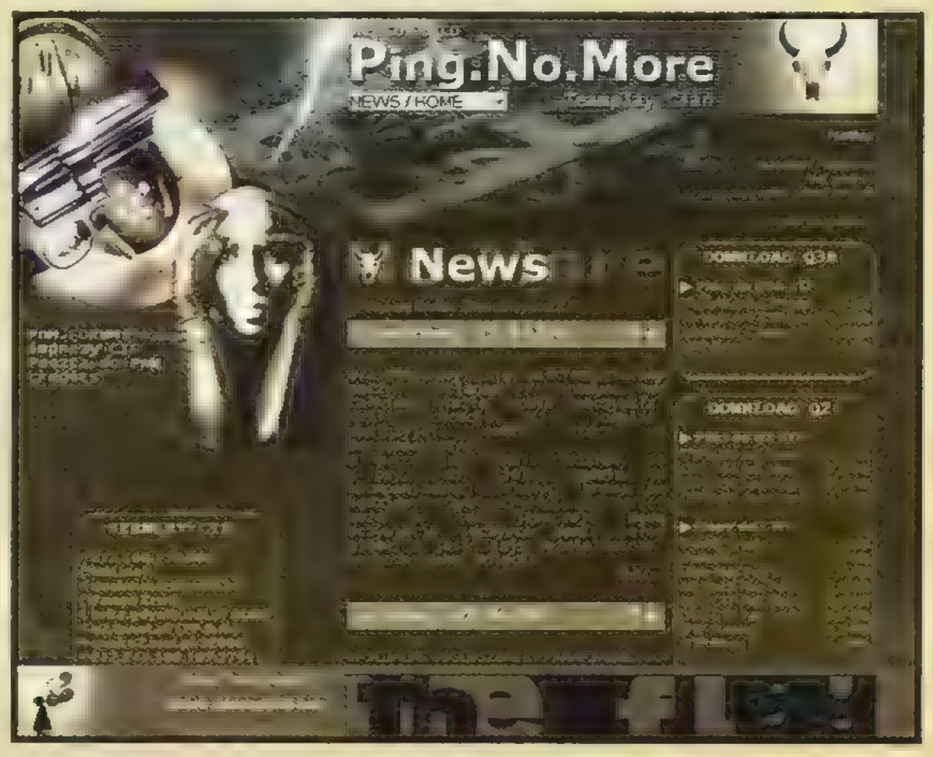
ValPURGiuS

da Bigg Fragn' Greetz for PnM.el czupi

Ping.No.More

http://pnm.pagi.pl/

Ta klanowa witrynka prezentuje się nadzwyczaj dobrze i jako jedna z nielicznych ma naprawdę fachowo wykonaną oprawę graficzną (made by Burt Lee). Poszczególne działy opisują historię klanu, przedstawiony jest skład drużyny, zasady rekrutacji, galeria zdjęć, jest też download. Wszystko opatrzone dużą dawką humoru. Szkoda, że autorom rzadko starcza czasu na aktualizacje...



Serwery

Q2CTF
TPNET CTF: q2.tpnet.pl
MULTINET CTF (a.k.a. KAI): arka.gdynia.mtl.pl
NET–LINE CTF (a.k.a. KAI2): ctf.pl
MONIKA CTF (a.k.a. MoN): monika.ct.krakow.pl

UNERAL TOURNAMENT
AsterCity Capture The Flag
Adres IP: 212.76.32.50
Server Port Number: 7817
Query Port Nubmer: 7919
Eneasz Capture The Flag
Adres IP: 212.51.220.12
Server Port Number: 8888
Query Port Nubmer: 8889

ATAK NA MICROSOFT
www.microsoft.com

Kiedyś ktoś bardzo mądry powiedział, że „imperium nie jest rzeczą wspaniałą, gdyż rozległe krainy trudno trzymać w naturalnym porządku – łatwo w nim o niepokoje wewnętrzne, a i zasoby ziemi mogą stać się westchnieniem nieprzyjaciół". Microsoft już wielokrotnie trafiał przed sąd, o rewelacyjnych wyrokach w tych sprawach jakoś jednak nie słychać. Tymczasem zagrożenie do Billa Gatesa przyszło zupełnie z innej strony. Kilka tygodni temu został zaatakowany serwer internetowy jego firmy. Nie wiadomo jeszcze, co mogło stać się łupem włamywacza, nie można jednak wykluczyć, że zostały pobrane kody źródłowe niektórych programów. Serwery Microsoftu mają jedne z najlepszych zabezpieczeń na świecie, w każdym miesiącu fiaskiem kończy się kilka tysięcy prób włamań do nich. Szefowie firmy zapowiadają jednak kolejne daleko idące kroki w celu polepszenia jakości zabezpieczeń swych systemów online.

WIRUSY W „PIFACH"

Dużo mówi się o niebezpieczeństwie otrzymania różnych groźnych wirusów podczas korzystania z poczty elektronicznej. Firma Kaspersky Lab. poinformowała, że w plikach typu .pif zostały wykryte mikrowirusy. PIF–y są standardem do zapisywania atrybutów programów uruchamianych w systemie DOS. Dzięki ich specyficznej budowie można do nich swobodnie załadować pliki z rozszerzeniami .exe, .bat i .com. Zagrożenie wirusami przenoszonymi pocztą elektroniczną jest bardzo poważne, gdyż część użytkowników Internetu nie jest poinformowana o ich rodzajach i sposobach zwalczania.

NOWE DOMENY
www.icann.org

ICANN opublikowała listę nowych domen, które już wkrótce zaistnieją w świecie Internetu. Jest dużo propozycji co do ich nazw, jednak najpopularniejszymi wydają się takie smaczki, jak: .bank, .travel czy .shop. Warto zauważyć, że pionierskie nazwy domen przybierają postać kilkuliterową, co znacznie ułatwi segregację stron WWW, jeśli chodzi o adresy URL.

POWRÓT STREFY GIER
www.sg.poland.com

Po ponadrocznej nieobecności na łamy Internetu powraca znana jeszcze z Wirtualnej Polski Strefa Gier. Dzięki umowie pomiędzy firmą Neutron (właścicielem SG) a portalem Poland.com serwis ten znalazł się obecnie w ofercie tego ostatniego. Strefa Gier została podbajerowana całkiem nową grafiką, która – powiem szczerze – przypadła mi do gustu. Standardowo znajdziemy tu zapowiedzi, recenzje oraz felietony, w których poruszane są bardzo ciekawe tematy związane z grami i Internetem. Polecam!

TERAZ MEDIAX
www.mediax.pl

MediaX to nowatorski pomysł, który realizuje firma „e–farm.pl", znana jako inkubator projektów stricte internetowych z segmentu business–to–business (wspieranie wszelkich projektów wspomagających biznes konwencjonalny i przyczyniających się do polepszenia efektywności jego działania). MediaX jest platformą wymiany medialnej, swoistą giełdą, umożliwiającą sprzedaż i kupno mediów. Mamy tutaj także ciekawe pomoce do naszych działań na tym wszechstronnym rynku: począwszy od aktualnych badań rynku, a kończąc na jego analizach.

STUDENT, POKRĘĆ KORBĄ!
www.korba.pl

Ruszył serwis internetowy Korba.pl, tworzony przez Ogólnopolski Magazyn Studencki „Dlaczego". Znajdziecie tam centrum informacji, komunikacji, rozrywki i handlu dla młodych ludzi, którzy wkraczają dopiero w otaczający ich świat XXI wieku. Do naszej dyspozycji zostały oddane rożnorodne ciekawie zapowiadające się działy, jak: „Praca i kariera", „Pieniądze" oraz „Studia", „Rozrywka" i inne.

INTERNETOWA POMOC
www.ipolska.pl/pomoc/

W chwilach zwątpienia proponuję odwiedzić serwis Internetowa Pomoc. Znajdziecie tutaj naprawdę kilka cennych i poważnych uwag, dotyczących tego, dlaczego samobójstwo nie jest jedynym i najlepszym rozwiązaniem problemów dręczących człowieka. Oprócz tego jest tam kilka linków do ciekawych felietonów. Wkrótce zostaną też przedstawione numery telefonów zaufania.

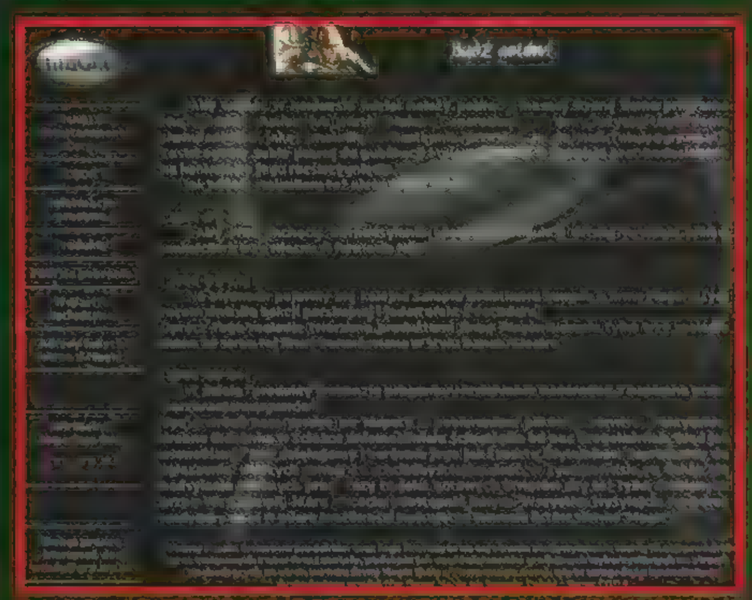
ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekaw

skrzydla.valhalla.com.pl

Wirtualne Skrzydła to serwis poświecony komputerowym symulacjom lotów. Możecie tutaj znaleźć wiele informacji na temat tego typu gier. Do aktualnego stanu strony te dochodziły przez długie miesiące – przede wszystkim dzięki zafascynowaniu twórców, entuzjastów „nienamacalnego latania".

gry.wp.pl/magix/

Produkty spod znaku „Magix" znane są na całym świecie. Wirtualne Imperium Gier, we współpracy z firmą CODA, jakiś czas temu uruchomiło serwis poświęcony magicznym programom muzycznym. Graficznie serwis ten prezentuje się słabo, ale konkretów merytorycznych nie brakuje.



www.zalogag.pl

Magazyn Załoga G to bodajże największa pod względem objętości publikacja w polskim Internecie. Co miesiąc znajdziecie w tym piśmie sporą dawkę recenzji, zapowiedzi, felietonów i masę kącików tematycznych (film, muzyka, książka, i inne).

cybernet

TELEFON I YAHOO! www.yahoo.com

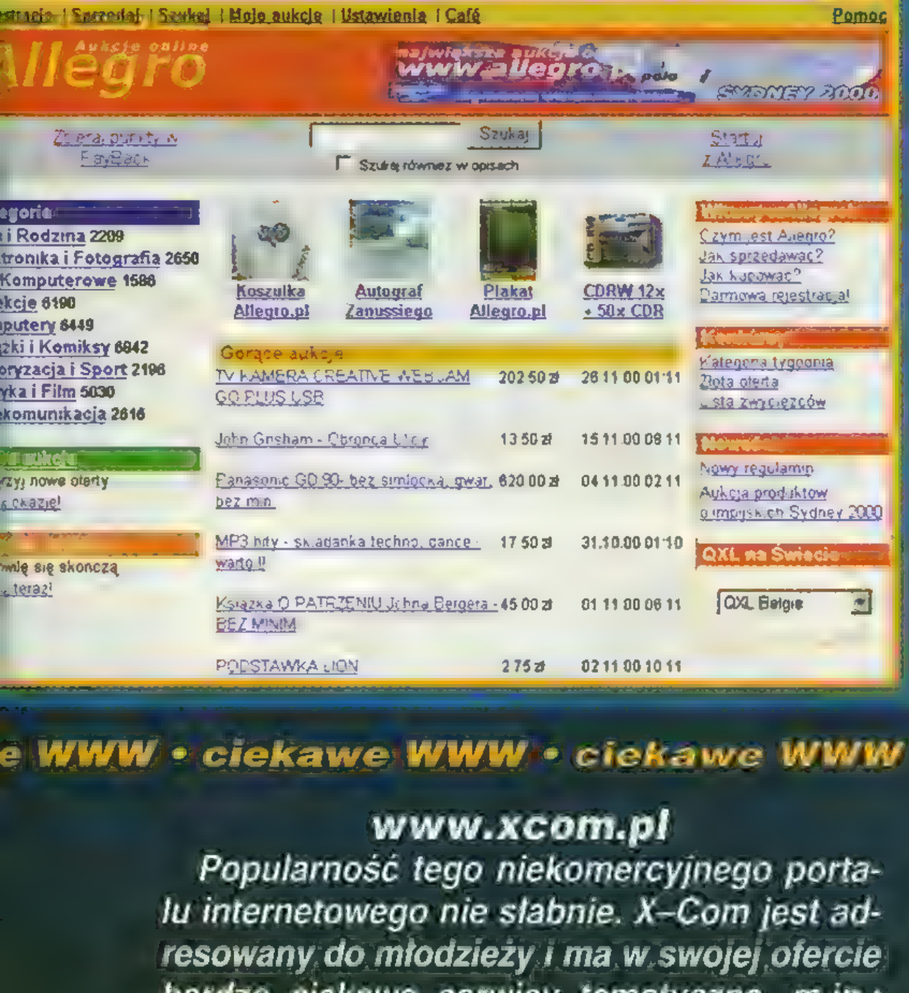
Nowatorskie pomysły Yahoo! stały się miarą jego sukcesu. Tym razem portal ten proponuje swoim użytkownikom... czytanie poczty za pomocą telefonu! We-

dług twórców systemu jego działanie ma polegać na zaawansowanej technice przetwarzania tekstu w elektroniczną mowę. Posiadacz konta e-mail korzystając z telefonu będzie mógł wysłuchać pozostawionych wiadomości oraz edytować je wg własnych upodoban. Oferta jest jednak dość kosztowna nawet dla przeciętnego Amerykanina, dlatego kieruje się ją głównie do ludzi, którzy pracują przez całą okrągłą dobę (tak cudny system przydałby się w naszej redakcji, gdy zbliża się termin wydania numeru:))

www News

HANDLUJ W INTERNECIE www.allegro.pl www.aukcja.com

Jeśli posiadasz coś, co wydaje Ci się zbyteczne, i masz ochotę zarobić trochę forsy – to koniecznie musisz skorzystać z wirtualnych aukcji. Ostatnio cieszą się one w Polsce (na świecie już od dawna...) coraz większą popularnością. Za pomocą serwisów oferujących tego typu atrakcje możesz wystawić swoje ogłoszenie albo poszukać czegoś interesującego. Rejestracja nic nie kosztuje! Podczas handlowania należy jednak pamiętać, że zwykle firma (tutaj mówię o Allegro.pl oraz Aukcji.com) nie ponosi jakiejkolwiek odpowiedzialności za dokonywane za jej pośrednictwem transakcje. Licytowane są przedmioty różnej wartości i wielkości: od srebrnych monet, przez kasety magnetofonowe, plakaty, autografy, a kończąc na płytach muzycznych, filmach, grach i... samochodach.



E-KARTY W UŻYTKU www.nextcard.com

Wreszcie pojawiła się pierwsza karta płatnicza, za pomocą której będzie można robić zakupy w elektronicznych sklepach! Na początek będzie obsługiwać dziesięć dużych marketów, a kredyt ma wynosić do 500 do 10 tys. dolarów. Nextcard musi się mieć na baczności, gdyż tuż za nią na rynek sieciowy wkraczają tacy potentaci kart płatniczych, jak na przykład Mastercard. Firma nie ma jednak zamiaru ustępować wielkim konkurentom i jej podstawowym celem będzie zapewnienie klientom bezpieczeństwa w handlu – wszystko dzięki karcie i niskiej prowizji.

Zbigniew „B-Beck" Jankowski
b-beck@ssonline.com.pl

ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW

www.xcom.pl

Popularność tego niekomercyjnego portalu internetowego nie słabnie. X–Com jest adresowany do młodzieży i ma w swojej ofercie bardzo ciekawe serwisy tematyczne, m.in.: sport, gry, muzyka, film.

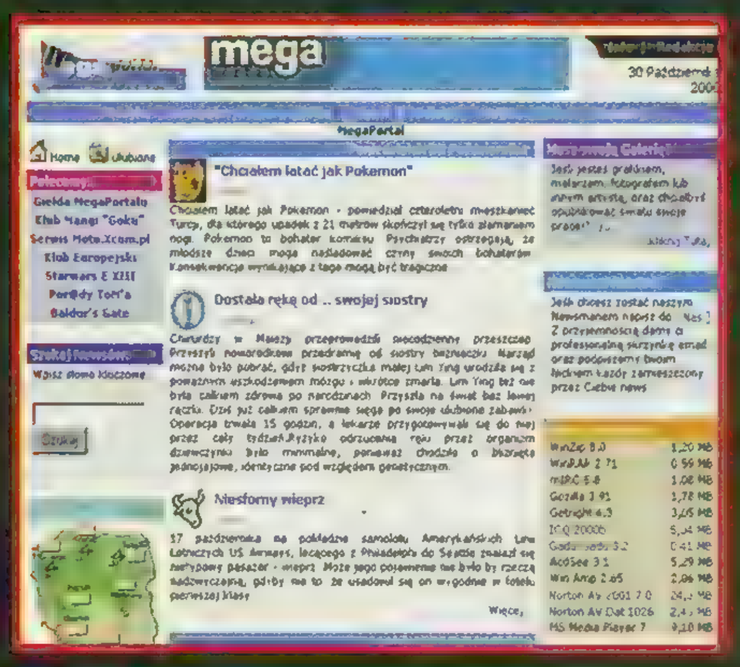
www.dupa.com

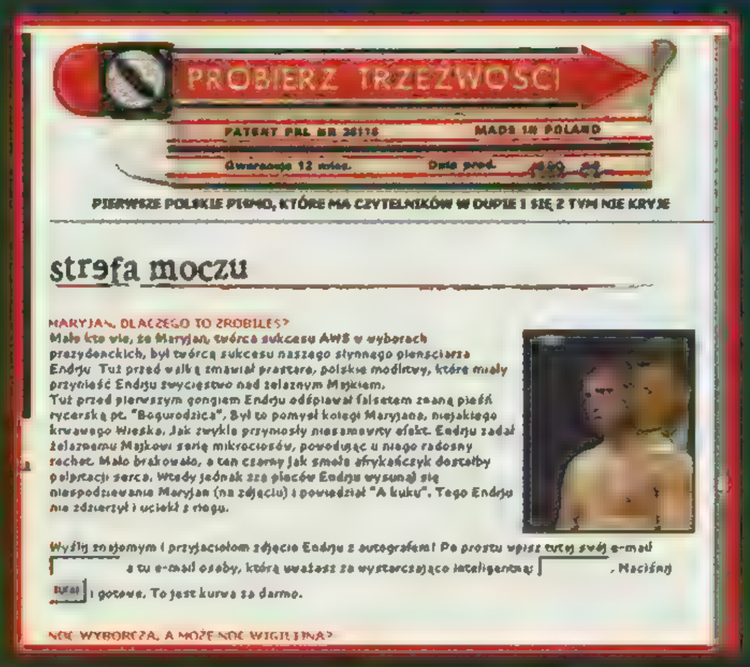
Dupa.com to jedno z bardziej kontrowersyjnych pism w Internecie. Autorzy nie kryją zresztą tego, że swoich czytelników mają w d... Dużo skrajnych, ale interesujących opinii. Zresztą, zobaczcie sami.

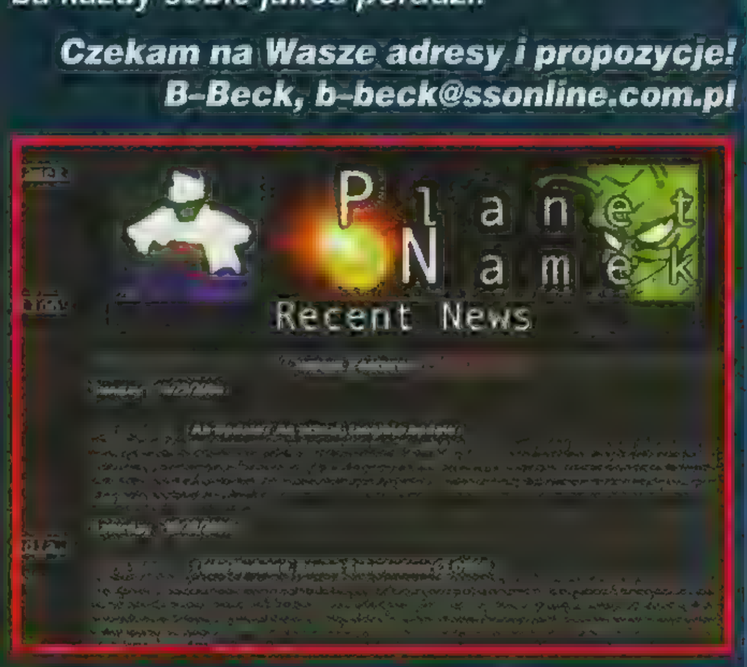
www.planetnamek.com

Świetny serwis, poświęcony jeszcze lepszemu serialowi animowanemu „Dragon Ball", który już teraz zdobył sobie w Polsce ogromną popularność. Niestety, wymogiem jest znajomość języka angielskiego, ale chyba każdy sobie jakoś poradzi.

Czekam na Wasze adresy i propozycje!
B–Beck, b–beck@ssonline.com.pl







Stalowe p

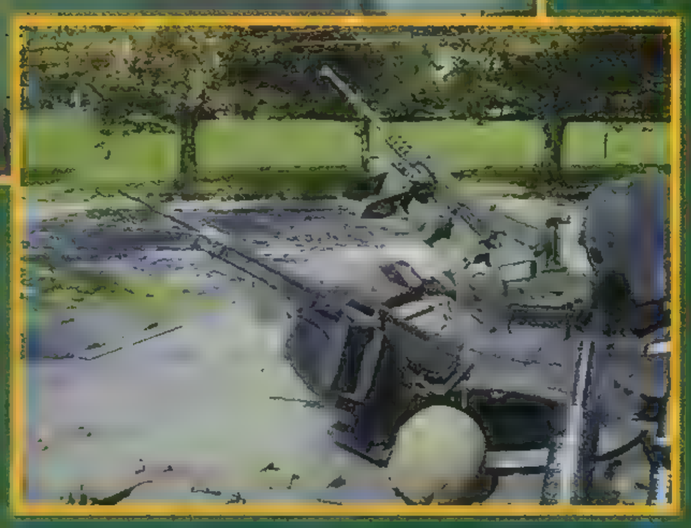
II wojna światowa sprawiła, że czołg stał się podstawową bronią wojsk lądowych, niezbędną w każdej niemal operacji. Nikt już nie wyobrażał sobie, by piechota mogła ruszyć do walki sama. Co więcej, rola tych maszyn stawała się coraz ważniejsza...

Gdy tylko zakończyła się II wojna światowa (a nawet jeszcze w jej trakcie), zwycięzcy alianci szybko zabrali się za analizowanie zdobycznych hitlerowskich maszyn, pragnąc uzyskać jak najwięcej danych na temat czołgów wroga. Bardzo przydało się to w ich późniejszych konstrukcjach. Wraz z wybuchem tzw. „zimnej wojny" wydawało się, że rola czołgów się zmniejszy. Uważano wówczas, że całą sprawę załatwią zmasowane uderzenia jądrowe na miasta i zgrupowania wojsk wroga – rola własnych sił miała się (z grubsza) ograniczać do zajmowania ponuklearnych gruzów i wykańczania resztek wrogich wojsk. No tak, ale jeśli my sięgniemy po atomówki, to oni także nie będą mieli skrupułów... Wojny toczone po 1945 roku (a było ich, licząc z pomniejszymi buntami i rewolucjami, kilkaset) pokazały dobitnie, że dobrze wyszkolona piechota, wsparta innymi rodzajami wojsk, w tym przede wszystkim bronią pancerną i lotnictwem, stanowi prawdziwy trzon każdej armii – żelazną, gotową do ciosu pięść, której nic się nie oprze. Dlatego, mimo różnych pomysłów na prowadzenie wojny, po obu stronach żelaznej kurtyny pracowano intensywnie nad kolejnymi modelami czołgów. Wysiłki państw Zachodu skupiały się głównie na opracowaniu możliwości skutecznego odparcia pierwszej fali sowieckich maszyn, które wyłonią się w niespodziewanym ataku z przygranicznych lasów NRD. Taki koszmarny scenariusz – walki z tysiącami sowieckich stalowych potworów – spędzał Zachodowi sen z oczu przez dziesiątki lat. Praktyka wojny jest boleśnie brutalna. Teren Polski, jako naturalnego zaplecza dla pierwszej fali sowieckiego ataku, przez który ciągnięto by zaopatrzenie i kolejne dywizje na front, miał zostać dokładnie obłożony atomówkami, aby skutecznie odciąć atakujących od zapasów – na polskiej nukiearnej pustyni, wygiadającej jak świat z „Terminatora", nie można byłoby żyć co najmniej przez kilkadziesiąt lat...

Z GRUBEJ RURY

Ale wróćmy do czołgów. Mając na względzie zagrożenia powodowane nowymi rodzajami broni, sukcesywnie pogrubiano nie tylko ich pancerz, ale także zwiększano kaliber dział. O ile na początku II wojny światowej działo przeciętnej tego typu maszyny miało kaliber 37–50 mm, o tyle pod koniec wojny sięgnęło to 80–90 mm (a w niektórych konstrukcjach nawet więcej). Później zwiększano go jeszcze bardziej – przez wiele lat czołgi wyposażano w działa kalibru 105 mm, później 120 mm, zaś w maszynach przyszłości mają one mieć nawet 140 mm! Generalnie rzecz biorąc, podobnie jak w wielu innych wypadkach, przy projektowaniu tego typu sprzętu należy się uciekać do kompromisu między wieloma wymogami i prawami fizyki. Ponieważ czołg nie może być dowolnie wielki, lecz musi zmieścić się w określonych parametrach, powiększenie jego działa odbywa się kosztem przestrzeni dla załogi, miejsca na dodatkową amunicję itp. Większy kaliber to także większy ciężar maszyny, dodatkowe obciążenie jej silnika, zmniejszenie ruchliwości na polu walki, a zatem – co najważniejsze – i „przeżywalności" w warunkach bitwy. Ach, ileż to razy podziwialiśmy na filmach lub komiksach przeróżne futurystyczne czołgi, prawdziwe supersmoki, bez problemu rozwalające wszystko, co się rusza. Niestety, życie jest bardzo prozaiczne i obowiązują w nim proste zasady – jeśli chcesz dodać tu, to musisz odjąć tam. I na odwrót.

Amerykański Abrams uznawany jest za najlepszy czołg na świecie



Z TARCZĄ LUB NA TARCZY

Podstawową ochroną współczesnego czołgu jest pancerz. Początkowo wystarczały zwykłe stalowe płyty, zespawane lub nitowane. Wkrótce okazało się, że pociski nabierają niemiłego zwyczaju przebijania czołgowej osłony z coraz większą łatwością, a im bardziej pionowo ustawiona jest jej płyta, tym łatwiej im to zrobić. Zaczęto więc nachylać płyty pod coraz większym kątem, dzięki czemu pociski, głównie z broni mniejszego kalibru, rykoszetowały (odbijały się) i nie czyniły stalowym potworom żadnej krzywdy. Wszystko było dobrze aż do czasu, gdy pojawiły się czołgi z lepszymi działami oraz rakietowe pociski przeciwpancerne. Zwiększanie grubości pancerza nie miało już sensu, bo maszyna stałby się tylko nieruchawą górą stali. Należało postawić na jakość, na skuteczną osłonę. Wtedy pojawił się tzw. pancerz warstwowy, nie składający się z jednorodnej stali, lecz z kilku odpowiednio przygotowanych warstw: ceramicznych, metalowych i z tworzyw sztucznych. Zwiększało to jego twardość, ale tylko na jakiś czas, gdyż wraz z pojawieniem się kolejnej generacji sprzętu (niebagatelną rolę odegrało tu opracowanie nowych rodzajów amunicji i rakiet przeciwpancernych) niektóre starsze typy pancerza warstwowego przestały być skuteczne. Na taki stan

Potwory
część 2

Leopard – ja, ja, gut deutsche machine!

Stare radzieckie T–55 wykorzystuje jeszcze m.in. Chorwacja

T–80 to typowy czołg z pancerzem reaktywnym

rzeczy odpowiedzią producentów czołgów były tzw. pancerze reaktywne. Idea jest prosta: ponieważ większość rakiet ma głowicę wybuchową, która przy zetknięciu z celem eksploduje i wypala w nim dziurę, należało... skierować energię wybuchu wszędzie, byle dalej od pancerza. Pancerz reaktywny to nic innego, jak kostki materiału wybuchowego, którymi okłada się cały kadłub. Gdy zbliża się pocisk przeciwpancerny i jego głowica eksploduje, wybucha również kostka pancerza reaktywnego, a ponieważ energie te (mówiąc w uproszczeniu) „znoszą się" wzajemnie, pancerz nie zostaje przebity.

Innym systemem obronnym, stosowanym już nawet w transporterach opancerzonych, są układy pasywne. Jeśli czołg jest opromieniowywany wiązką lasera, to niechybny znak, że namierza go przeciwnik, zbierając niezbędne dane do ataku, który może nastąpić nawet za ułamek sekundy. W tej sytuacji automatyka czołgu wystrzeliwuje specjalne granaty, które stawiają rozległą zasłonę dymną. Nie tylko uniemożliwia to wrogowi atak, ale także pozwala, pod osłoną dymu, na wycofanie się w bezpieczniejsze miejsce.

Cóż, gdzie tarcza, tam i miecz się znajdzie. W tym swoistym pojedynku producenci rakiet przeciwpancernych odpowiedzieli tzw. głowicą tandemową, wyposażoną w dwa elementy bojowe – pierwszy niszczy osłonę reaktywną, a drugi właściwy pancerz czołgu... Co na to konstruktorzy czołgów? Ano, wymyślili system aktywnej obrony czołgów. Polega to na sprzężeniu radaru i wyrzutni bardzo szybkich pocisków. Gdy radar wykryje nadlatującą rakietę przeciwpancerną, określa precyzyjnie jej położenie, a następnie wysyła przeciwpocisk, który ją niszczy. Nie zdziwcie się, jeśli za kilkanaście lat przeciwpociski zostaną zastąpione laserem – to tylko kwestia opracowania odpowiednich technologii, prototypy są już testowane w syberyjskich lasach i na gorących pustyniach Nevady.

HALO, TU SOSNA!

Informatyka odgrywa we współczesnej wojnie pierwszoplanową rolę, nie mogło więc zabraknąć jej także w tym wypadku. Podstawowym urządzeniem jest tu odbiornik GPS, umożliwiający nie tylko dokładne określenie pozycji czołgu, ale także takie bajery, jak np. graficzne (rzutowanie na mapę) przedstawienie w czasie rzeczywistym pozycji wszystkich maszyn danego oddziału. Integralnym wyposażeniem współczesnego czołgu jest tzw. komputer balistyczny, którego zadaniem jest ustalenie warunków do oddania celnego strzału, także nocą i przy złej pogodzie. Uwzględniane są tu nawet tak zdawałoby się drugorzędne dane, jak prędkość wiatru, a nawet temperatura i zużycie lufy działa! To może drobiazgi, ale ich znajomość opłaca się. Ocenia się, że tzw. celność pierwszego strzału dobrze wyszkolonej załogi nowoczesnego zachodniego czołgu wynosi ok. 95%!

SILNICZEK NIE OD MALUCHA

Silnik czołgu to synonim potęgi i... zużycia paliwa. Współczesne jednostki napędowe tych maszyn to potwory o mocy 1 200–1 500 KM, warto jednak pamiętać, że muszą sprawnie napędzać pojazd o masie 50–70 ton. Ponieważ w warunkach bojowych raczej rzadko można podjechać na stację benzynową, silniki czołgowe mogą spalać bardzo różne paliwo: olej napędowy, naftę lotniczą, benzynę, a nawet paliwo rakietowe lub mieszankę tych cieczy w dowolnych proporcjach. Za komfort tankowania płaci się jednak zużyciem – np. rosyjski T–72 żłopie na sto kilometrów grubo ponad 600 litrów paliwa!

WIDZĘ PRZYSZŁOŚĆ!

Przyszłość czołgów rysuje się obiecująco. Mimo rozwoju przeróżnych inteligentnych broni przeciwczołgowych pojazdy te będą dominować w bitwach lądowych, przejdą jednak daleko idące zmiany i modyfikacje. Dzięki miniaturyzacji elektroniki układy bojowe (obsługa działa) obejdą się bez człowieka – wieża będzie strzelać całkowicie automatycznie. Ma to wiele zalet. Po pierwsze, całkowita wysokość czołgu ulegnie zmniejszeniu (może nawet do dwóch metrów?), co znacznie utrudni jego wykrycie, także dzięki szerokiemu stosowaniu technologii i materiałów typu stealth. Załoga ulegnie zredukowaniu do dwóch osób – kierowcy i dowódcy, którego rola ograniczy się właściwie do selekcji celów i obsługi dodatkowych urządzeń. Czy czołg przyszłości, wyposażony w działo dużego kalibru (być może nawet elektromagnetyczne, o ile uda się w pełni opanować tę technologię), szybki, trudno wykrywalny, ze skutecznymi systemami samoobrony (laser) będzie królem pola walki? Nie łudźmy się – producenci systemów przeciwczołgowych już rozpoczęli swoją krecią robotę i zapewne jeszcze niejeden raz zaskoczą nas jakąś niespodzianką...

No dobra, dosyć tych pogaduch. Szarik, do wozu!

Yossa

Elekt
historia ko

W pierwszej części niniejszego cyklu przedstawiamy kalendarium najistotniejszych wydarzeń w przemyśle komputerowym na przestrzeni ostatnich kilkudziesięciu lat. Jednak z uwagi na dużą ilość materiału w tym miesiącu dojdziemy tylko do roku 1969. Oto, jak wyglądały początki branży.

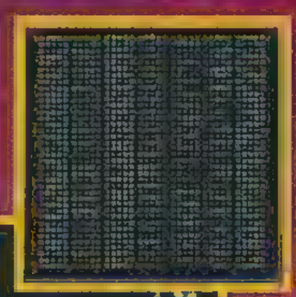
1911 – Z połączenia firm Tabulating Co., Computing Scale Co. oraz International Time Recording Company powstaje Computer–Tabulating–Recording Company. W 1924 roku zmieni ona nazwę na International Business Machines (IBM).

1936 – Na Uniwersytecie Princeton Alan M. Turing tworzy teoretyczne podstawy informatyki.

1938 – Powstaje Hewlett–Packard Company.

1941 – W tajnym brytyjskim laboratorium wojskowym w Bletchley Park zostaje zbudowany Colossus – oparta na przekaźnikach supertajna maszyna cyfrowa do łamania niemieckich szyfrów. Jego istnienie było utrzymywane w tajemnicy aż do roku 1976.

1944 – Na uniwersytecie Harvarda powstaje Mark I, zbudowany także na przekaźnikach.



„Rura Williamsa"

1945 – 9 września o godzinie 15:45 ćma trafiła pomiędzy przekaźniki maszyny Mark II. Jest to pierwszy zanotowany przypadek usunięcia komputerowej „pluskwy" (ang. bug).

1946 – Po trzech latach prac odtajniono projekt ENIAC (Electronic Numerical Integrator Analyzor and Computer). W lutym tego roku zaprezentowano pierwszy komputer elektroniczny ogólnego zastosowania (ważył 30 ton, wykorzystywał 18 tys. lamp próżniowych i 1500 przekaźników), zbudowany przez Johna Mauchly'ego oraz J. Prespera Eckerta. Szybkość – 5 tys. operacji na sekundę (tysiąc razy szybciej niż poprzednicy). Początkowo był wykorzystywany do tworzenia tabel celowniczych na poligonie w Aberdeen, Maryland.

1947 – Powstaje tzw. „rura Williamsa" – pierwsza sprawna pamięć swobodnego dostępu.

– Alan Turing publikuje pierwszy artykuł o sztucznej inteligencji.

– 23 grudnia William Shockley, Walter Brattain oraz John Bardeen kończą testy pierwszego półprzewodnikowego tranzystora.

1948 – W pobliży siedziby IBM na Manhattanie zostaje zaprezentowany SSEC (Selective Sequence Electronic Calculator), który publicznie wykonuje obliczenia. Między innymi sporządzono tabele pozycji Księżyca wykorzystywane podczas lotów statków kosmicznych programu Apollo.

1949 – MIT (Massachusetts Institute of Technology). Claude Shannon buduje pierwszą maszynę do gry w szachy.

1949 – Na Uniwersytecie Cambridge Maurice Wilkes buduje EDSAC–a, pierwszy komputer korzystający z zapisanych programów. „Zapamiętywane" były na taśmie perforowanej w postaci podprogramów.

– Powstaje Manchester Mark I – pierwszy komputer wykorzystujący rurę Williamsa jako pamięć.

1950 – Pod nadzorem Alana Turinga w brytyjskim National Physical Laboratory powstaje Pilot ACE. Urządzenie miało działać zgodnie z zasadą, że zmiana sposobu działania maszyny powinna następować po odpowiednim jej zaprogramowaniu, a nie poprzez przyłączanie dodatkowych podzespołów.

– W Engineering Research Associates, Minneapolis, powstaje ERA 1101. Jest to pierwszy komputer z magnetyczną pamięcią masową. Na jego bębnach można było zapisać około miliona bitów (~120 kilobajtów) danych podzielonych na 4000 słów. Każde z nich odczytywane było w ciągu 5 milisekund.

1951 – Na MIT zakończono trwającą pięć lat konstrukcję komputera WHIRLWIND. Został on publicznie zaprezentowany w programie telewizyjnym „See It Now". Był w stanie pracować z 90–procentową niezawodnością przez 35 godzin w tygodniu.

– UNIVAC I (Universal Automatic Computer), zbudowany przez Remington Rand na zamówienie amerykańskiego Urzędu Demograficznego w Filadelfii. W sumie sprzedano 46 tych maszyn, każda kosztowała powyżej miliona ówczesnych dolarów (w tym np. 750 tys. za jednostkę centralną i 185 tys. za szybką drukarkę). UNIVAC był pierwszym komputerem, który zainteresował szerszą publiczność, zwłaszcza po wyborach prezydenckich rok później.

1947 – Tranzystor

1952 – W RFN Heinz Nixdorf zakłada Nixdorf Computer. Firma ta produkowała komputery do roku 1990, kiedy to połączyła się z koncernem Siemensa.

– 4 listopada w USA odbywały się wybory prezydenckie. W studiu telewizji CBS zainstalowano jeden z UNIVAC–ów, który na podstawie ankiet z lokali wyborczych miał przewidzieć wynik pojedynku pomiędzy Dwightem Eisenhowerem a Adlaiem Stevensonem. Wedle maszyny wygrać miał ten pierwszy. Ponieważ jednak w sondażach wyraźnie prowadził Stevenson, prezenterzy stacji (Walter Cronkite i Charles Collingwood), bojąc się utraty prestiżu, postanowili nie ogłaszać wyników tych obliczeń. Do publiczności dotarły więc one z dużym opóźnieniem, dopiero w chwili, gdy oczywistym stało się zwycięstwo Eisenhowera.

1953 – W IBM powstaje pierwszy elektroniczny komputer, model IBM 701. W ciągu trzech lat sprzedano 19 tych maszyn, głównie dla rządu federalnego, firm lotniczych i laboratoriów.

– Remington Rand buduje pierwszą szybką drukarkę, przeznaczoną do współpracy z komputerem UNIVAC. Jej cena to 185 tys. dolarów.

1948 – IBM SSEC

1954 – IBM 650, pierwszy produkowany masowo komputer. W ciągu pierwszego roku sprzedano 450 sztuk tego sprzętu.

– John Backus (IBM) tworzy język programowania FORTRAN (FORmula TRANslator).

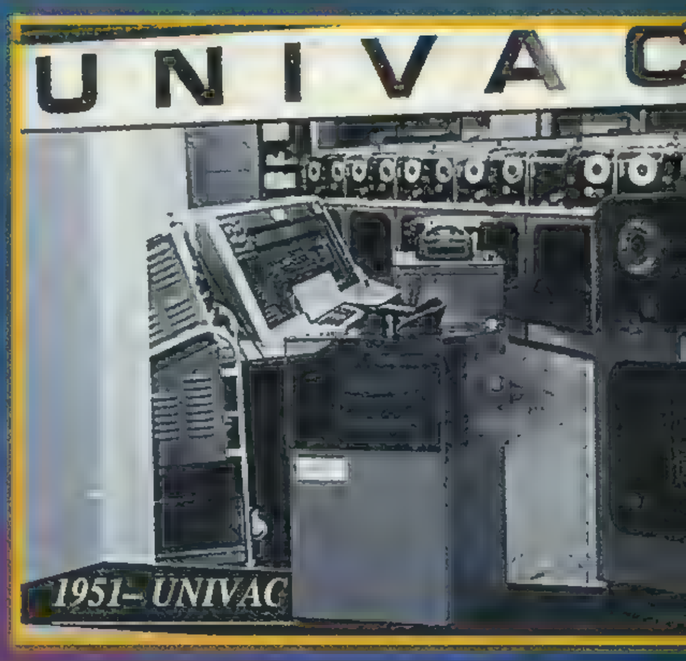
1955 – W AT&T Bell Laboratories powstaje TRADIC, pierwszy komputer oparty w pełni na technologii tranzystorowej. Dzięki zastosowaniu 800 tych zastępujących lampy elementów maszyna zadowalała się poborem 100 W energii (ok. 20 razy mniej niż jej odpowiedniki).

1956 – GM–NAA I/O, pierwszy system operacyjny dla IBM 704, pozwalał na korzystanie z przetwarzania wsadowego – łączenia poleceń w większe struktury.

– TX–0 – pierwszy programowalny tranzystorowy komputer ogólnego przeznaczenia, zbudowany na MIT.

– Początek badań nad bezpośrednim wprowadzaniem poleceń przy pomocy klawiatury.

1949 – Manchester Mark I



– Na zlecenie Zellerbach Paper, San Francisco powstaje RAMAC – pierwszy „twardy dysk", mieszczący na 50 talerzach 5 MB danych.

1949 – EDSAC

1957 – Ken Olsen zakłada Digital Equipment Corporation (DEC).

1958 – Jack Kilby tworzy pierwszy obwód zintegrowany – wcześniej wartpiono, czy oporniki i kondensatory można umieścić na jednej płytce półprzewodnika. Kolejna era komputeryzacji staje się faktem.

– Powstaje pierwszy japoński komputer elektroniczny – NEAC 1101 firmy NEC.

– Seymour Cray tworzy pierwszy superkomputer tranzystorowy, CDC 1604.

1959 – Robert Noyce tworzy w Fairchild Camera pierwszy obwód zintegrowany. Dzięki temu możliwe stało się drukowanie ścieżek przewodzących bezpośrednio na powierzchni krzemowych płytek.

– IBM tworzy serię komputerów 7000. Charakteryzowały się one wieloma innowacjami, m.in. po raz pierwszy zastosowano w nich 64–bitowe słowa. Po raz pierwszy do ich opisu użyto zwrotu „architektura komputera".

1960 – W laboratoriach AT&T powstaje Dataphone – pierwszy modem.

– Przy udziale kilku firm komputerowych oraz Pentagonu powstaje język

ronicznе mózgi komputerów część 1

Z pewnym takim zdziwieniem zauważam jedną niepokojącą tendencję. Na stronach Cybernetu co i rusz publikujemy materiały o historii najróżniejszego, jeżdżącego, pływającego i fruwającego żelastwa. A co z tematem nam najbliższym? Gdzie historia komputerów?

programowania COBOL (Common Business Oriented Language). Napisany w nim program miał działać, po dokonaniu jedynie niewielkich zmian, na dowolnym komputerze. Niektóre rzeczy napisane w nim działają do dziś – np. strasząc rok temu „milenijną pluskwą".

– DEC PDP–1 początkuje epokę minikomputerów. Zbudowano 50 ich egzemplarzy, po 120 tys. dolarów sztuka. Były to pierwsze maszyny wyposażone w klawiaturę i monitor, niewymagające klimatyzowanego pokoju i „zadowalające się" jednym operatorem.

1961 – W zakładach General Motors zostaje zainstalowany pierwszy robot przemysłowy, UNIMATE.

– Jako swą pracę doktorską Ivan Sutherland tworzy na MIT SKECHPAD–a, interaktywny system graficzny, obsługiwany przez pióro świetlne – stworzone zresztą przez tego samego naukowca. Wraz z podobnym systemem DAC–1, powstałym w General Motors stanowi to podwaliny wspieranego komputerowo projektowania (CAD).

1964 – Na potrzeby swych studentów w Dartmouth College Thomas Kurtz i John Kemeny opracowują ła-

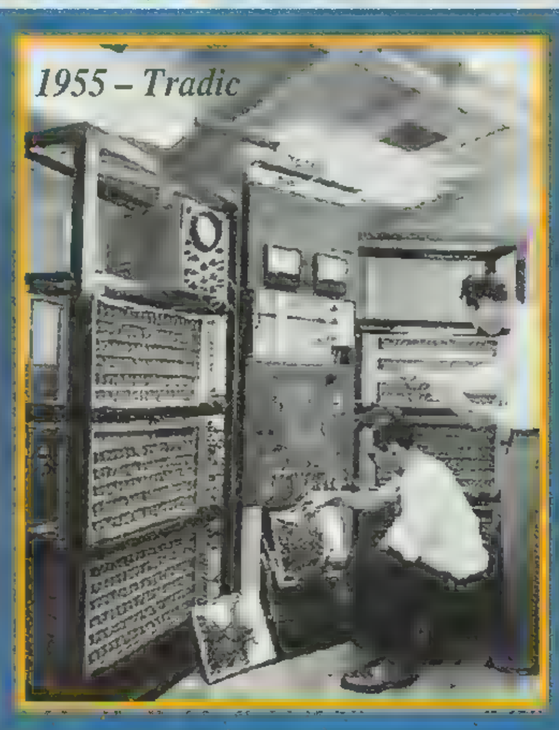
1960 – DEC PDP 1

wia", który zostawiał za sobą ślad na ekranie. Na przestrzeni następnych 20 lat w LOGO swe pierwsze kroki stawiała większość entuzjastów komputerów.

– Wychodzi pierwszy numer magazynu Computerworld.

1968 – Na pokładzie statku Apollo 7 w przestrzeń kosmiczną wystartował pierwszy komputer nawigacyjny. Kosmonauci porozumiewali się z nim, wstukując dwucyfrowe kody i towarzyszące im zaprogramowane polecenia na niewielkiej klawiaturze.

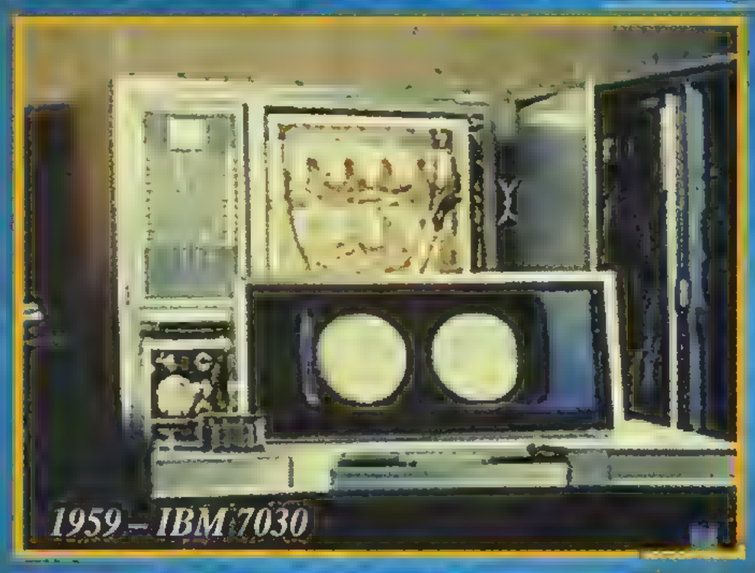
1968 – Apollo



1955 – Tradic

znaczony dla średniego i małego biznesu, miał siłę obliczeniową zarezerwowaną wcześniej tylko dla wielkich (i drogich!) stacji roboczych.

1966 – Na zlecenie DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) na Uniwersytecie Illinois powstaje pierwszy komputer umożliwiający przetwarzanie równoległe – ILLIAC IV. Dzięki zastosowaniu 64 działających równolegle elementów obliczeniowych był on w stanie przetworzyć 200 milionów poleceń na sekundę i wykonać w tym samym czasie



1959 – IBM 7030

300 milionów obliczeń. Transfer danych osiągał szybkość około 1 GB na sekundę. Maszynę uruchomiono dopiero w roku 1972 w należącym do NASA Ames Research Center.

1967 – Powstaje LOGO – język programowania dla dzie-

– Gordon Moore i Robert Noyce zakładają Integrated Electronics Corporation, firmę lepiej dziś znaną jako Intel.

1969 – Powstaje standard szeregowego przesyłu danych RS–232–C wraz z odpowiadającym mu 25–biegunowym złączem. Do dziś znaleźć go można w każdym pececie, jeszcze rok temu był najpopularniejszą metodą komunikowania się z tak zaawansowanymi urządzeniami jak cyfrowe aparaty fotograficzne.

– Pierwszy komputer w filmie. W „Odysei Kosmicznej 2001" na skutek sprzeczności rozkazów HAL9000 morduje niemal całą załogę statku Discovery.

1969 – Zatrudnieni w AT&T Bell Laboratories Kenneth Thompson i Dennis Ritchie opracowują system operacyjny UNIX, pierwotnie przeznaczony dla minikomputera DEC. Stanowił on rozwinięcie zaprojektowanego kilka lat wcześniej systemu MULTICS i był pierwszym w pełni działającym systemem, który umożliwiał pracę wielozadaniową dla kilku użytkowników.

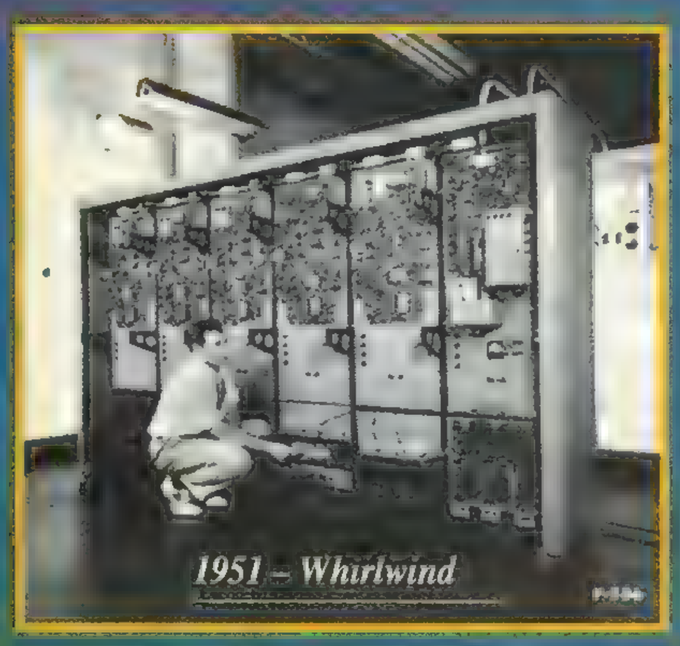
– Niclaus Wirth pisze kompilator języka PASCAL.

– Firma Honeywell wprowadza do sprzedaży model H316 – pierwszy komputer domowy. Kosztuje on ponad 10 tys. dolarów.

– Rusza ARPANET – poprzednik Internetu.

Cdn

Pooh



1951 – Whirlwind

tion Interchange). Dzięki niemu możliwa stała się wymiana danych pomiędzy maszynami zbudowanymi przez różnych producentów. Każdy znak ASCII to 16–bitowa informacja (128 bitów), w której zakodowano litery alfabetu łacińskiego, cyfry arabskie oraz znaki interpunkcyjne, symbole i znaczniki funkcyjne (np. enter). Z biegiem lat standard poszerzono o znaki narodowe.

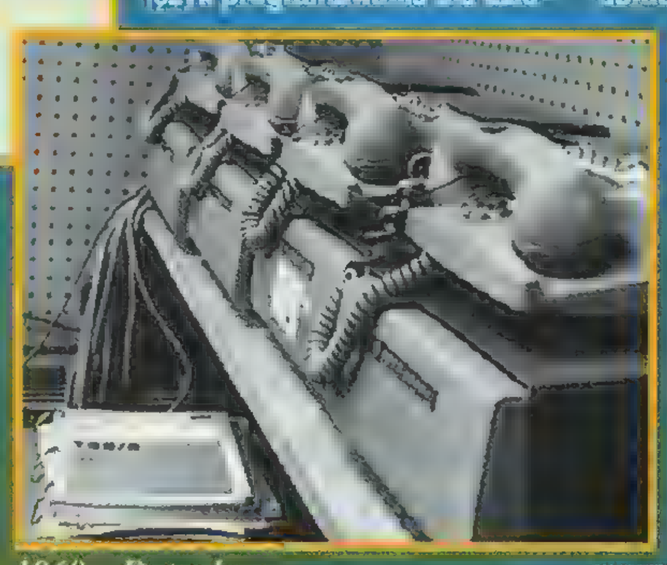
A	1	0	0	0	0	0	1
B	1	0	0	0	0	1	0
C	1	0	0	0	0	1	1
D	1	0	0	0	1	0	0
E	1	0	0	0	1	0	1
F	1	0	0	0	1	1	0
G	1	0	0	0	1	1	1
H	1	0	0	1	0	0	0
I	1	0	0	1	0	0	1
J	1	0	0	1	0	1	0
K	1	0	0	1	0	1	1
L	1	0	0	1	1	0	0
M	1	0	0	1	1	0	1
N	1	0	0	1	1	1	0
O	1	0	0	1	1	1	1
P	1	0	1	0	0	0	0
Q	1	0	1	0	0	0	1
R	1	0	1	0	0	1	0
S	1	0	1	0	0	1	1
T	1	0	1	0	1	0	0
U	1	0	1	0	1	0	1
V	1	0	1	0	1	1	0
W	1	0	1	0	1	1	1
X	1	0	1	1	0	0	0
Y	1	0	1	1	0	0	1
Z	1	0	1	1	0	1	0

1963 – ASCII

1958 – Obwód zintegrowany

1965 – W firmie DEC powstaje pierwszy minikomputer, który odniesie sukces rynkowy. Sprzedano kilka tysięcy egzemplarzy kosztującego 18 tys. dolarów PDP–8 (jedna piąta ceny małej stacji roboczej IBM 360). Nabywcami, tradycyjnie, były laboratoria, ale też i średniej wielkości firmy.

– Do gry wkracza Hewlett–Packard HP–2115, prze-



1960 – Dataphone

ci. Wydając proste polecenia można było kontrolować ruchy mechanicznego „żół-

Kompendium Wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji NEW S SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział KONIEC WIEKU, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale HARDWARE staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale INTERNET zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER-ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzucilismy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł – w tym Barldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w KOMPENDIUM WIEDZY zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu NEON GENESIS EVANGELION, oraz coś ekstra – pierwszy polsko-japoński słownik Sailor-Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

416 stron

za 19.90

+ 4.60 koszty wysyłki = 24.50

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

NEW S SERVICE można zaprenumerować na **rok**

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 124). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumeratorzy otrzymują New S Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

*W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer **(0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰)**. Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 124) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

1 szt. – 1,90	6 szt. – 4,50
od 2 do 3 szt. – 2,60	od 7 do 9 szt. – 5,40
od 4 do 5 szt. – 3,50	

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Prenumerata opłacona np. w styczniu obowiązuje od marca, opłacona w lutym od kwietnia itp.

Cena rocznej prenumeraty New S Service 69.00 zł

Płacisz za 10 numerów

w roku ukazuje się jedenaście numerów

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

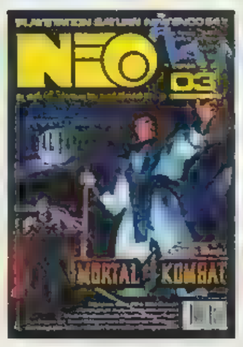
Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 2	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 3	**- 13,90 + 4,30 = 18,20**
TRYLOGIA	**- 33,50 + 5,70 = 39,20**
KOMPENDIUM 4	**- 19,90 + 4,60 = 24,50**

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

NEO'02 3.50 zł



NEO'03 3.50 zł

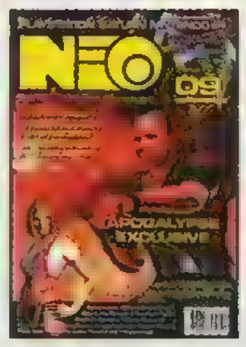
NEO'04 3.50 zł

NEO'05 3.90 zł

NEO'06 3.90 zł

NEO'07 3.90 zł

NEO'08 3.90 zł

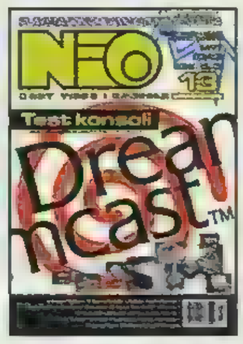


NEO'09 3.90 zł

NEO'010 3.90 zł

NEO'11 3.90 zł

NEO'12 4.50 zł



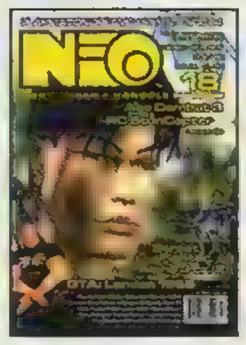
NEO'13 4.50 zł

NEO'14 4.50 zł

NEO'15 4.50 zł

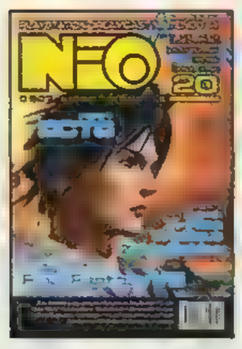
NEO'16 4.50 zł

NEO'17 4.50 zł



NEO'18 4.50 zł

NEO'19 4.50 zł



NEO'20 4.50 zł

NEO'21 4.50 zł

NEO'22 4.50 zł

NEO'23 4.50 zł

NSS'68 5.00 zł

NSS'69 5.00 zł

NSS'70 5.00 zł

NSS'71 5.00 zł

NSS'72 5.00 zł

NSS'73 5.00 zł

NSS'74 5.00 zł

NSS'75 5.00 zł

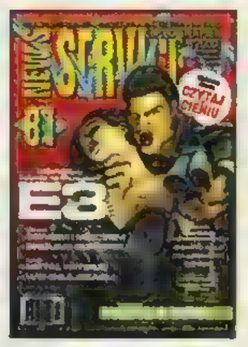
NSS'76 5.00 zł

NSS'77 5.00 zł

NSS'78 5.00 zł

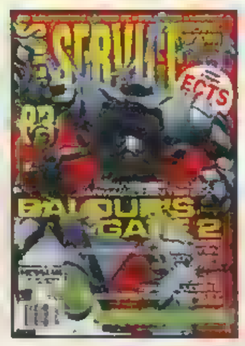
NSS'79 5.00 zł

NSS'80 5.00 zł



NSS'81 5.50 zł

NSS'82 5.50 zł



NSS'83 5.50 zł

Kompendium Wiedzy 4 do nabycia wysyłkowo Kup jeszcze dziś!!!

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 85**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika **NEW S SERVICE**

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery **NEW S SERVICE:**

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83				

Zamawiam następujące numery **NEO:**

2	3								
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

Zamawiam nast. nr **ANIMEGAIDO:** 3 | 4/8 | 9

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 85**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI

	M	L	XL	XLL
3	—	☐	—	—
7	—	☐	—	—
9	—	☐	☐	—
10	☐	☐	☐	—
14	—	☐	☐	—
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	—	—	☐
20	☐	☐	☐	☐

BLUZY

	M	L	XL	XXL
11	☐	—	—	—
15	☐	☐	—	—
17	☐	—	—	—
21	☐	☐	—	☐

PLECAK

23 Plecak czarny ☐

24 Plecak szary ☐

INNE

12 Torba ☐

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 85**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.60 = 24.50

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA**
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **39.20** ☐

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

Kto pierwszy ten lepszy!
Nie bądź sęp i kup dziecku plecak

Plecaki „TRÓJKĄTNIACZKI"

NOWOŚĆ!!! 23

74.40 *Cena zawiera koszt przesyłki*

NOWOŚĆ!!! 24

74.40 *Cena zawiera koszt przesyłki*

Torba „KONSOLÓWKA"

12

56.50

Bluzy

11

62.50

SUPER CENA 15

39.90 ~~62.50~~

17

62.50

21

109.90

Bawełniane T-shirty

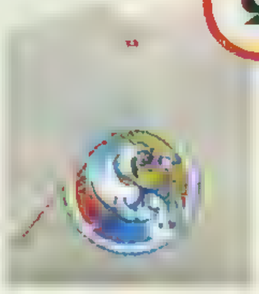
3

19.90

7

19.90

9



29.90

10

42.00

SUPER CENA 14

19.90 ~~42.00~~

18

44.90

19

44.90

20

44.90

Produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

Adres dla klienów robiących zakupy w redakcji.

ProScript Sp. z o.o. Warszawa, ul. Biała 3 pokój nr7 (parter)

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima, prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

MULTISERWIS II

TEL. (0-22) 631-42-24

ul. Wolska 71/73 01-229 WARSZAWA ← ZMIANA ADRESU SIEDZIBY FIRMY ↑ NOWY NR.TEL.

WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

Pon.-Pt. w godz. 11.-18.

KOMPUTERY PC

Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z 3-letnią GWARANCJĄ.!!!

Możesz wymi - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.

Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.

ZESTAW KOMPUTEROWY:

INTEL PENTIUM III 700 Mhz CELERON A +128C
PŁ.GŁ. PC BX 233-1064 Mhz AGP AT
64 MB DIMM 100 Mhz, HDD 10 GB 66/ATA
CD-ROM 48x LG, SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95', MYSZ
SVGA 8MB AGP

CENA - 2150 zł

DOPŁATA DO STANDARDU ATX (AGPx4 , FSB 133 Mhz)- 160 zł

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT

ZAMIANA PROCESORA NA:

INTEL PENTIUM III 700 Mhz 256c	530
INTEL PENTIUM III 750 Mhz 256c	670
INTEL PENTIUM III 800 Mhz 256c	690
INTEL PENTIUM III 667 Mhz 256c 133 Mhz	450
INTEL PENTIUM III 733 Mhz 256c 133 Mhz	620
INTEL PENTIUM III 800 Mhz 256c 133 Mhz	670
INTEL PENTIUM III 866 Mhz 256c 133 Mhz	990

ROZSZERZENIE PAMIĘCI

DO SDRAM 128 MB (DIMM)	190
DO SDRAM 256 MB (DIMM)	580

CD-ROM DOPŁATY.
LG DVD 12x/40x 290

TWARDE DYSKI - DOPŁATY

HDD 20400 MB ULTRA ATA/66	140
HDD 30000 MB ULTRA ATA/66	170
HDD 40800 MB ULTRA ATA/66	250

MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:

PROCESOR CELERON 700 128c
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz
(100 Mhz FSB) AT AGP
+ 64 MB RAM 100 Mhz
CENA 1100 zł

PROCESOR CELERON 700 128c
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz
(133 Mhz FSB) ATX AGP +ATA 66 AGPx4
+ 64 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA 1330 zł

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT
CENNIK Z DNIA 14.XI.2000

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE

Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.

Drukarki

HP	
HP Desk Jet 1125C (A3)	1820
HP Desk Jet 1220C (A3)	2230
HP Desk Jet 610C	405
HP Desk Jet 640C	455
HP Desk Jet 840C	665
HP Desk Jet 930C	860
HP Desk Jet 950C	1140
HP Desk Jet 970 CXI	1330
HP Desk Jet 990CXI	1615
HP Laser Jet 1100	2015
HP Laser Jet 1100A kopiarka - drukarka -	2495
HP Laser Jet 2100	3350
HP OFFICE JET T65 (+skaner+fax)	1600

Fax modemy

Zoltix	
ZOLTRIX 56000 PCMCIA	315
ZOLTRIX 56000 VOICE SP PCI R.(HCF)	170
ZOLTRIX 56000 VOICE SP ZEWN. R.	335
3COM/USR	
SPORTSTER 56000 FLASH ZEWN.	445
SPORTSTER 56000 WEWN.	385
SPORTSTER 56K MESSAGE ZEW	575

G o niki multimedialne

SAMSUNG SUB-WOOFER	250
Creative	
CREATIVE 4PTSURR OEM	315
CREATIVE DESKTOP THEATRE	1275
ZESTAW G O NIKOWY + SB LIVE	590
Logitech	
LOGITECH GLO SOUNDMAN X2	340

Karty graficzne

AROM A-TEK GeForce256 32MB	495
RIVA TNT2 M64 32MB PCI	410
S3 TRIO 8MB AGP	155
Palit	
PALIT GeForce2 MX 32MB	545
PALIT GeForce2 MX 32MB TV-OUT	580
PALIT RIVA TNT2 M64 32MB	325
PALIT RIVA TNT2 M64 32MB TV-OUT	375
Prolink	
PROLINK GEFORCE 2 MX 32MB TV-	590
PROLINK RIVA TNT2 M64 32MB OEM	340
PROLINK RIVA TNT2 M64 32MB TV	385
Creative	
CREATIVE GEFORCE2 GTS (NV15)	1390
CREATIVE GEFORCE2 MX 32MB DDR	605
Guillemot	
GUILLEMOT 3DPROPHET II 32MB	1350
GUILLEMOT 3DPROPHET II 64MB	1785
GUILLEMOT 3DPROPHET II MX	645

Karty muzyczne

Creative	
SOUND BLASTER 128/PCI OEM CT4811	115
SOUND BLASTER LIVE OEM 1024	275
SOUND BLASTER LIVE PLATINUM 5.1	980

Monitory

LG	
LG 15" SW 520 SI	665
LG 15" SW 57M (multimedialny)	855
LG 15" SW570LS LCD	4635
LG 15" SW575MM LCD (multimedialny)	4755
LG 15" SW575MS FLATRON LCD	4635
LG 17" SW 77M (multimedialny)	1140
LG 17" SW774FT FLATRON	1530
LG 17" SW775FT FLATRON	1400
LG 17" SW775N	1040
LG 17" SW776FM FLATRON	1535
LG 17" SW795FT FLATRON	1655
LG 17" SW795FT FLATRON PLUS	1755
LG 18" 880LC LCD	12755
LG 19" SW 912U	1895
LG 21" SW 221U	4290
Samsung - Samtron	
SAMTRON 15" 55B	710
SAMTRON 15" 55E	665
SAMTRON 17" 75E	955
SAMTRON 19" 95P PLUS	1835
Samsung	
SAMSUNG 15" SM550S	710
SAMSUNG 17" SM700IFT (PROMOCJA	1830
SAMSUNG 17" SM750P	1680
SAMSUNG 17" SM750S	1205
SAMSUNG 17" SM750ST (multimedialny)	1455
SAMSUNG 17" SM755DF (PROMOCJA	1500
SAMSUNG 19" SM900IFT	2750
SAMSUNG 19" SM900NF	3005
SAMSUNG 19" SM900SL+	2165
SAMSUNG 19" SM950P	2415
Sony	
SONY 15" E100E TRINITRON	1135
SONY 17" CPD-E200ETRINITRON	1670
SONY 17" G200 TRINITRON	1875
SONY 19" E400E TRINITRON	2575
SONY 21" E500 TRINITRON	4575

Nagrywarki

HP	
HP 4/4/24 8250i BOX (C4464B)	710
HP 4/4/6 8210e USB EXT. (C4453A)	1015
HP 4/4/6 8230e USB EXT EN (C4505)	1315
HP 8/4/32 9110 AT BOX (C4459A)	825
HP 8/4/32 9150i ATAPI BOX (C4459C)	920
HP 8/4/32 9210e SCSI (C4456A)	1675
HP 8/4/32 9210i SCSI (C4455A)	1225
HP 10/4/32 9350i BOX (C4493B)	1290
HP 12/8/32 9510i ATAPI BOX	1570
LG	
LG 8/4/32 BOX (CED-8080B)	740
LG 8/4/32 OEM (CED-8080B)	685
Yamaha	
YAMAHA 8/8/24 ATAPI BOX	935
YAMAHA 8/8/24 ATAPI OEM bez oprogr.	865
YAMAHA 8/8/24 ATAPI OEM z oprogr	905
YAMAHA 8/8/24 SCSI BOX	1155
YAMAHA 8/8/24 SCSI OEM	1095
Plextor	
PLEXTOR 12/10/32 BOX (PX-1210TA)	1465

Skanery

Plustek	
PLUSTEK OPTICPRO	450
PLUSTEK OPTICPRO	465
PLUSTEK OPTICPRO	1040
PLUSTEK OPTICPRO	340
PLUSTEK OPTICPRO	490
PLUSTEK OPTICPRO	400
PLUSTEK OPTICPRO	595
HP	
HP SCANJET 3300C	430
HP SCANJET 3400C USB	505
HP SCANJET 5300C	875
HP SCANJET 5370C	1275

Tunery TV

Aver	
AVER CAPTURE'98 DK/BG VCR	380
AVER CAPTURE'98 DK/BG VCR	375
AVER JOY ZEWN.	485
AVER PHONE'98 DK/BG	415
AVER PHONE'98 DK/BG VCR STEREO	450
AVER PHONE'98 DK/BG VCR	425

SKUP UŻYWANYCH KOMPUTERÓW PODZESPOŁÓW MONITORÓW - DRUKAREK

!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW ORAZ DRUKAREK !!!

!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!

!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!

!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!

!!! Sprzedajemy na RATY !!!

!!! Prawie na całą Polskę !!!

W NASTĘPNYCH NUMERACH...

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Guybrush Threepwood powraca po raz czwarty na Małpią Wyspę, tym razem po to, by z niej uciec.

TOMB RAIDER 5

Lara znów wchodzi na scenę, jeszcze śliczniejsza, jeszcze bardziej sexy, po licznych zabiegach w renomowanych klinikach chirurgii plastycznej i odnowy biologicznej!

BLAIR WITCH VOL. 2: LEGENDA COFFIN ROCK

Druga część trylogii BWP, tym razem w klimacie „Północ Południe".

JET FIGHTER 4

Już za miesiąc nasz redakcyjny oblatywacz Topgun wykona testową maszyną poczwórne salto mortale bez spadochronu!

SHEEP

Oryginalny symulator owcy. Coś dla pastuszków (i nie tylko!) zamiast przysłowiowej fujarki;)

EGYPT 1156 B.C.

Manager zarządcy niewolników, czyli 1156 sposobów na to, jak wybudować najwyższą piramidę świata, przy minimalnych stratach zasobów ludzkich!

KISS PINBALL

Dwa stoły w stylu PSYCHO CIRCUS.

COLLIN McRAE RALLY 2

Na polskim gruncie pilotować będzie nas Hołek!

HITMAN: CODENAME 47

Kariera Leona, czyli od cyngla do wykonawcy zlecenia o kryptonimie: JFK.

GUNMAN

Tę grę robią na cześć naszego redakcyjnego kolegi Gunmana!

CHICKEN RUN

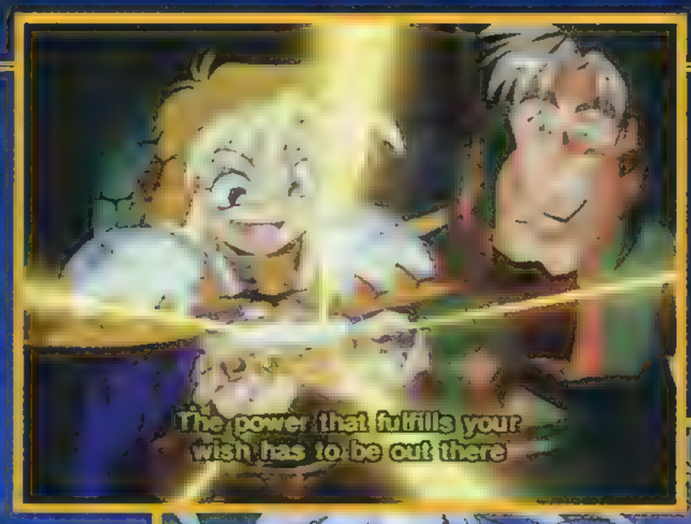
Jeśli nie oglądaliście filmu, to przynajmniej zagracie!

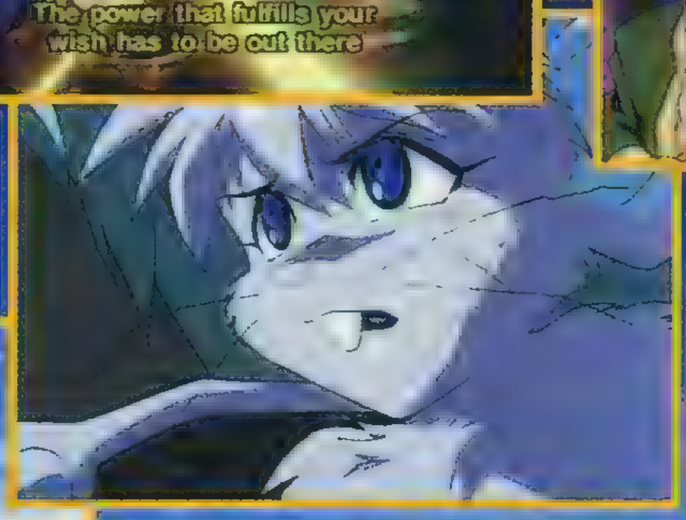
ORAZ

Imadła, CyberNety, beta testy i dyskusje panelowe!
Niespodzianka dla wszystkich!
Życzenia Noworoczne!
Koniec XX wieku i II tysiąclecia!
Początek Nowej Ery!

RUIN EXPLORERS

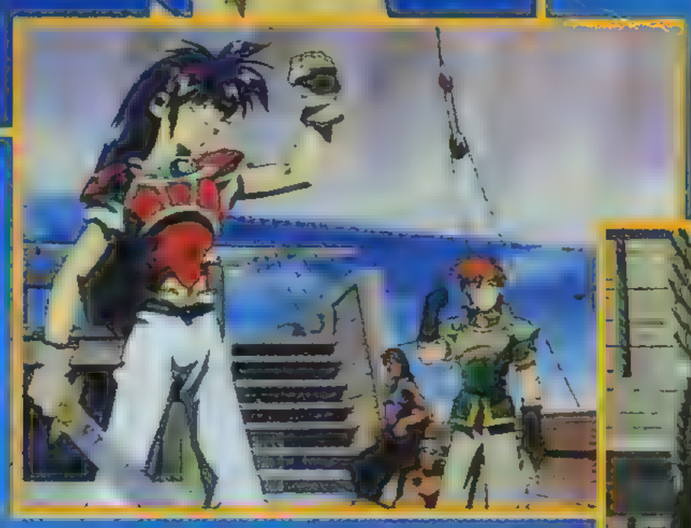
Łowcy skarbów cierpliwie przemierzają pustkowia, grzebią w pradawnych ruinach i omijają pułapki, które czyhają tylko na jakiś nieostrożny krok. Przede wszystkim jednak mają jedną charakterystyczną cechę - nigdy nie odstąpią skarbu konkurentom...

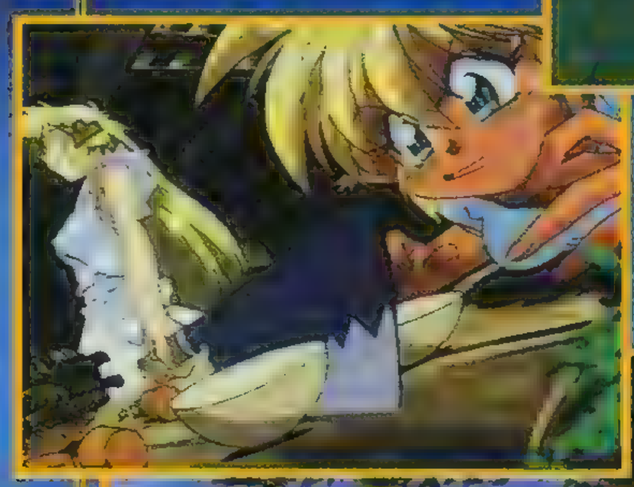




Seria „Ruin Explorers" opowiada o przygodach dwóch poszukiwaczek skarbów, Fam i Ihrie. Nasze bohaterki nie wydają się parą zbyt dobrze dobraną. Fam to urodzona awanturniczka, mająca już na swoim koncie wiele przygód i doświadczeń, podczas gdy Ihrie to nowicjuszka, która niestety często jest źródłem kłopotów. Sęk w tym, że jej starsza koleżanka potrzebuje kogoś, kto mógłby operować mocą magiczną, a takim kimś jest akurat Ihrie. Jak to mówią – darowanej czarodziejce nie patrzy się na ogon. Nawet jeśli ten jest długi, kocio i bardzo futrzasty.

Fam nie miałaby takich kłopotów, gdyby nie zaklęcie, jakie nałożył na nią jej dawny nauczyciel. Mimo że nasza bohaterka jest bardzo biegła w czarach, to zawsze kiedy ich używa, powstają pewne... hmm... efekty uboczne. Szukanie źródła magii, które zdolne byłoby zdjąć tę klątwę, stało się więc dla niej życiowym celem. W tych poszukiwaniach przeszkadzają jej nie tylko zapadnie i pułapki, ale też konkurencyjna grupa łowców skarbów, złożona z czarodziejki imieniem Rasha i mistrza szermierki Miguela. Zamieszania dopełnia podstępny kupiec Galuff, który próbuje zbić majątek na wystawianiu do wiatru naszych dzielnych poszukiwaczy. Jednak dopiero spotkanie z błądzącym po pustkowiach księciem Lyle'em nada skłóconym bohaterom cel – walkę z okrutnym czarnoksiężnikiem, który chce, jakżeby inaczej, zawładnąć całym światem.





Mówiąc oględnie, nie zawsze można oczekiwać arcydzieł. „Ruin Explorers" jest typowym średniakiem – w miarę prostą komedią, która rozgrywa się w konwencji fantasy. Tym łatwiej jednak na jej przykładzie wskazać charakterystyczne elementy, jakie różnią podejście autorów animowanych od hollywoodzkiego kanonu. Po pierwsze drużyna poszukiwaczy (a w każdym dziele fantasy musi być taka) tworzy się co najmniej nietypowo. Trudno powiedzieć, kto tu jest przywódcą i jakie są dominujące motywy działań członków grupy. Przynajmniej z początku nie ma wątpliwości, że interesy poszukiwaczy nie są zbyt zgodne. Z czasem zamienia się to w „zbrojną neutralność", by w końcu ustąpić miejsca grupowej solidarności (ale przyznajmy, dość wątłej).

Druga sprawa, która różni „Ruin Explorers" od stereotypu, to rozwój akcji. Podobnie jak w wielu japońskich komediach, dowcip i żart powoli przechodzą w uczucia znacznie głębsze, aby w finale całej serii ustąpić miejsca zupełnie już poważnym nastrojom. Tu należy uwzględnić kolejny element, czyli bohatera negatywnego. W „Ruin Explorers" tylko początkowo „czarny charakter" wydaje się płaski i papierowy. W finale okaże się, że nawet za, wydawałoby się, prostymi do przejrzenia motywami przeciwnika może kryć się drugie dno.

Pejotl

Ruin Explorers
Scenariusz i reżyseria: Takeshi Mori (na podstawie mangi Kunichiko Tanaki)
Projekt postaci: Toshihisa Kaiya
Muzyka: Masamichi Amano
Czas projekcji: 4x30 minut
Rok produkcji: 1995

planet manga

Planet Manga
skr.pocztowa 74
00-954 Warszawa 84
sklep@planetmanga.com.pl
(022) 635 26 67
0 604 82 62 82

ZANIM ZAMÓWISZ - PRZECZYTAJ !!!

Do cen należy dodać koszt przesyłki :
1 kaseta/inny produkt = 8zł, każda następna sztuka = 2zł
Obliczoną w ten sposób kwotę prosimy nadać na poczcie pod nasz adres używając czerwonego przekazu ! Na odwrocie przekazu prosimy podać zamawiane tytuły oraz numer telefonu ! Czas oczekiwania ok. 30 dni !
Przy zamówieniu kasety i komiksu - wysyłka komiksu gratis !

www.planetmanga.com.pl

Nasze kasety dostępne są również w sieci **EMPIK**, sklepach **ULTIMA** oraz księgarni **www.merlin.com.pl**

FILMY W POLSKIEJ WERSJI JEZYKOWEJ

Sailormoon R **39,90**

Sailormoon S **39,90**

Sailormoon SuperS **39,90**

SuperS Special **39,90**

HIT!

Tenchi in Love 1 **44,90**

Armitage Polymatrix **44,90**

Tenchi in Love 2 **44,90**

SUPER HIT !

Singiel MIYU **29,90**

KOMIKSY PO POLSKU

WANEKO

Cześć Michael! Tom 1 do 7..... 8,50
Locke Superczłowiek 1 do 6..... 9,50
Tu Detektyw Jeż Tom 1 do 3..... 9,50

Promocji nie można łączyć !!!

4 x SAILORMOON = 80zł !

Zamów cztery kasety z "Sailormoon", a za cały komplet zapłacisz jedyne 80zł (bez kosztów wysyłki) !!!

JPFantastica

AKIRA Tom 1 do 3..... 15,90
AKIRA Tom 4 do 7..... 15,90
AKIRA Tom 4 do 5..... 17,00
Aż do nieba Tom 1 do 2..... 5,00
Aż do nieba Tom 3..... 7,90
Czarodziejka z Księżyca 1-7..... 9,60
Czarodziejka z Księżyca 8-14..... 11,90
Czarodziejka z Księżyca 15-18..... 12,90
Dr SLUMP Tom 1 do 7..... 8,90
Fushigi Yuugi Tom 1..... 15,00
Hasło brzmi: Sailor V Tom 1-3..... 12,90
Neon Genesis Evangelion 3-7/99.... 4,95
Neon Genesis Evangelion 6-12/00.. 4,95
Oh!My Goddess Tom 1 do 2..... 14,90
Oh!My Goddess Tom 3 do 4..... 16,00
Plastic Little..... 30,00
X-CLAMP Tom 1 do 2..... 12,90
X-CLAMP Tom 3 do 6..... 14,00

Wszystkie ceny dotyczą pojedynczych tomów, a nie całych kompletów serii !!!

znizki na kasety video 8%

upomnij się o nią przy zakupie !

FILMY PO ANGIELSKU

A.D.VISION

801 TTS Airbats 1 do 3 (s)..... 89.90
801 TTS Airbats 1 do 3 (d)..... 89,90
Bubblegum Crisis 2040 #1 (d).. 89,90
Dragon Half (s)..... 89,90
Evangelion 1 do 13 (d)..... 89,90
Gunsmith Cats 1 do 3 (s)..... 89,90
Hanappe Bazooka (s).(18)..... 89,90
Metal Angel Marie (d)..... 89,90
Ninja Resurrection (d)..... 89,90
Sakura Wars 1 do 2 (d)..... 89,90
Slayers 1 do 3 (d)..... 89,90
Shuten Doji 1 do 4 (d).(18)..... 89,90
Suikoden (d).(18)..... 89,90
Street Fighter 1 do 4 (d)..... 89,90
Tekken (d)..... 89,90
Yotoden 1 do 2 (s)..... 89,90

Świat Legend of Crystania:

- The Movie (d)..... 89,90
- The Cave of the Sealed (d)..... 89,90
- Resurrection of ... (D)..... 89,90
- A New Beginning (d)..... 89,90

AnimEigo

Bubblegum Crisis #1, 2, 3..... 129,90
Genesis Surviver Gaiarth..... 129,90
Riding Bean..... 114,90
Oh!My Goddess #1, 2..... 109,90
You're Under Arrest! #1..... 114,90
Urusei Yatsura Movie 1, 3..... 114,90
Urusei Yatsura OAV #1, 2..... 114,90

Filmy z ADVision, Mangi oraz AnimEigo prosimy zamawiać tylko na przekazach !!!

MANGA ENTERTAINMENT

AKIRA..... 124,90
AKIRA (Coll.Edition)..... 179,00
Black Jack #1..... 129,90
Ghost in the Shell..... 129,90
Landlock..... 114,90
Macross Plus #1 do #4... 99,90
Macross Plus Movie..... 124,90
Ninja Scroll..... 129,90
Patlabor 1 + 2 (pak).. 169,90
Perfect Blue..... 129,90
RayEarth #1 do #3..... 94,90
Street Fighter II Movie.. 124,90
Ultimate Teacher..... 99,90
X:The movie..... 129,90

Pełna oferta firmy Manga Ent. na

Perfect Blue **159,90**

Ghost in the Shell **169,90**

DVD VIDEO

NOWOŚĆ!
Ogromny plakat
Tenchi Muyo in Love 2

38,00
W cenę wliczono koszt wysyłki !

Format: B2, kolor, papier kredowy

MMCP

MEGA MANGA CHRISTMAS PARTY

16 GRUDNIA, godzina 9:00

WARSZAWA, BIUROWIEC REFORM PLAZA, Al. Jerozolimskie 123

CENA BILETU: 18zł

Dla pierwszych 200 osób kaseta z anime gratis !

Bilety do nabycia w Planet Mandze i ULTIMIE !

ORGANIZATOR: PLANET MANGA S.C., Anielewicza 4/55, 00-157 Warszawa

mega pokaz Playstation 2
+ turniej Tekken 3 na tym cacku !

anime non-stop
Sale kinowe na 26 i 27 piętrze !!!

+ turnieje, cosplay, stoiska mangowe, konkursy !
Będą najlepsze firmy, najgorętszy stuff, super ceny !

CZADERSKIE NAGRODY ! TELEWIZORY, MAGNETOFONY, ODTWARZACZE, KASETY, MANGI

INFOLINIA:
(022) 635 26 67
od 10:00 do 16:00

ORGANIZATOR: planet manga
PATRON MEDIALNY: PlayStation SONY
ULTIMA
PATRON PRASOWY: plot, radiostacja, BANZAI.com.pl Kawaii

Najwyżej oceniana gra przygodowa ostatnich lat

The Longest Journey

Najdłuższa Podróż

W roli April Ryan

Edyta Olszówka

4CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

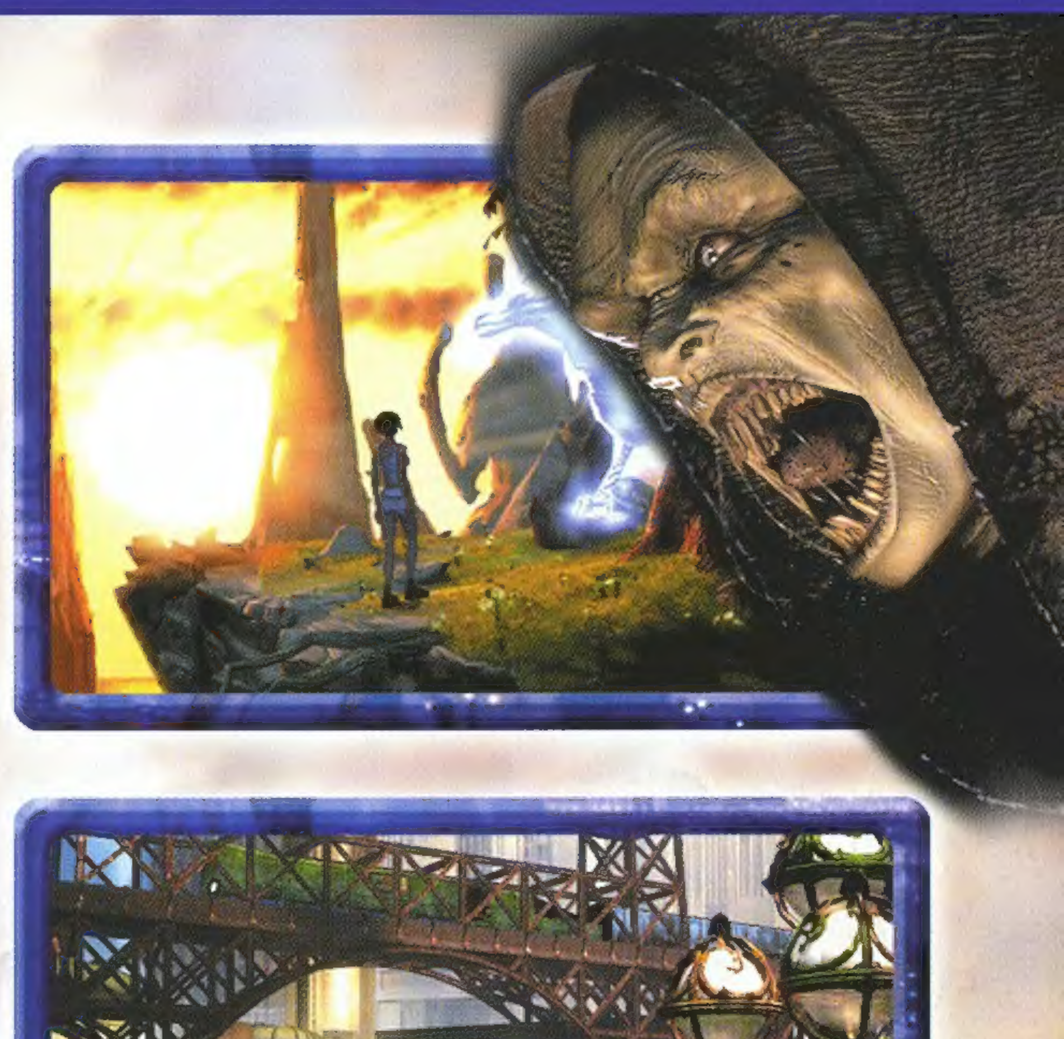
CD PROJEKT

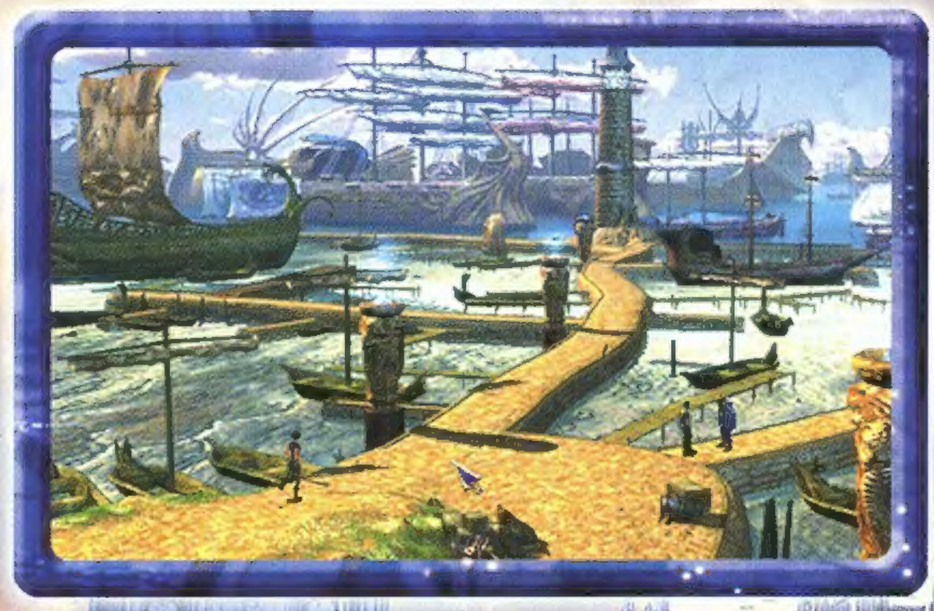
w niepowtarzalnej polskiej wersji językowej!

Oto gra, która zniewoli Cię swym pięknem i głębią.

Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat – wbrew wszystkiemu co wiesz - nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości...
Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę – odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...

- **Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.**
- **Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.**
- **Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)**
- **Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.**
- **Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.**
- **Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!**





**The Longest Journey to gra,
na którą czekałeś.
Niepowtarzalnie piękna i wciągająca.
Zapewniająca niesamowite przeżycia.**

Gra otrzymała wiele wyróżnień i wysokich ocen prasy

CD Action 10/10	Magazyn IO 88/100
CLICK! 5/6	Reset 9,5/10
Gry Komputerowe 85%	Valhalla 9/10

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

FUNCOM
www.funcom.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa
ul. Indyjska 25a,
tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa
ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

WYGRAJ WŁASNY EGZEMPLARZ GRY „THE LONGEST JOURNEY" !

Odpowiedz poprawnie na proste pytanie: ***Jak nazywa się aktorka, która w polskiej wersji gry The Longest Journey wcieliła się w postać głównej bohaterki April Ryan?*** *Poprawną odpowiedź należy wpisać poniżej, kupon wyciąć, nakleić na kartkę pocztową i przesłać pod adres: CD Projekt ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa z dopiskiem „Konkurs TLJ". 20 autorów poprawnych odpowiedzi otrzyma grę The Longest Journey.*

Imię: _____

Nazwisko: _____

Adres: _____

Odpowiedź: _____

NEW S SERVICE 12/2000

©2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM.

JUŻ 1 GRUDNIA!

Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Piotr Fronczewski, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia:

FORGOTTEN REALMS®

Baldur's Gate™ II

GRA BALDUR'S GATE 2 TO ZDANIEM SPECJALISTÓW JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH:

CD ACTION 9/10

CLICK! 6-/6

GRY KOMPUTEROWE 91%

MAGAZYN IO 95%

RESET 9/10

NEW S SERVICE 9/10

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 9/10

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com

* Baldur's Gate 2 działa w rozdzielczości 640x480 oraz 800x600 zaś w trybach nieoficjalnychod 1024x768 do 1600x1200!

Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.

Kontynuacja Baldur's Gate, jednej z najlepszych gier komputerowych nadchodzi! Druga część zaskoczy Cię jeszcze większym rozmachem wykonania oraz setkami usprawnień – począwszy od sposobu obsługi, poprzez nieliniową fabułę z wieloma drogami prowadzącymi do osiągnięcia celu, a skończywszy na jeszcze bardziej dopracowanej grafice*. Fascynujący świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i przygody. Udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest jest już tylko legendą...

Dlaczego musisz mieć Baldur's Gate 2:

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i nowicjuszy.
- Jest opracowana w doskonałej polskiej wersji językowej. Dzięki pracy doświadczonego zespołu lokalizacyjnego (odpowiedzialnego m.in za Baldur's Gate, Torment, Icewind Dale) Baldur's Gate 2 przemówi do Ciebie w ojczystym języku, co pozwoli Ci się skoncentrować na największych subtelnościach rozgrywki.
- Jest obecnie najbardziej rozbudowaną i zaawansowaną produkcją w dziejach gier, a wykreowana rzeczywistość najbliższa ideałowi tętniącej życiem wirtualnej rzeczywistości.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowicie rozbudowanym światem, którego złożoność wprawi Cię w zachwyt.
- Ma wspaniałą, obszerną instrukcję, która niepostrzeżenie wprowadzi Cię w świat gry.
- W pakiecie znajdziesz wyjątkowe dodatki związane z grą m.in. mapę, podkładkę pod mysz, kartę podręcznej pomocy oraz dysk ze ścieżkami audio (77 min.) oraz dodatkową postacią i broniami.
- Kupując jedną grę najwyższej jakości bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi.
- A co najważniejsze wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko, co do tej pory poznałeś.

Specjalne ekskluzywne, polskie wydanie zawiera:

- Grę na 4 płytach CD
- Wyjątkowy dysk CD z muzyką w formacie audio (77 min.) oraz ciekawymi dodatkami do gry m.in. nowymi, potężnymi broniami.
- Mousepad,
- Kartę podręcznej pomocy
- Mapę
- Instrukcję do gry

CENA 159 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

OFFICIAL TSR Licensed Product

Interplay BioWare CORP

Advanced Dungeons&Dragons®

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CDPROJEKT www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

BALDUR'S GATE™ II: SHADOWS OF AMN™ Produkcja i © 2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D i logo TSR są znakami towarowymi TSR, Inc. części Wizards of the Coast, Inc. i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i logo BioWare są znakami towarowymi Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest zarejestrowanym znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.